

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームスト

ゲームセンターを  
10倍おもしろくする本

# GAMEST

みんなが知りたい **徹底攻略**

ぜんちゃんの **バブルボブル**

これで解ける、**ロードランナー IV**

手書きマニア25面 **怒号層圏**

全ラップ付、**最終面クリアだ**  
君が小夜ちゃん、**奇々怪界**

大特集 **コナミ**

**なんだ？**

- コナミ発掘レポート・コナミベストゲームだ！！
- 開発にのぞく・コナミ体験会
- 広報課の皆さん・コナミハジボスター大公開！！

メチャニューゲーム  
紹介 **一ニューゲーム**

怪傑ヤンチャ丸ギガス

恋のホットロックダライアス

**GAMEST OF THE YEAR**

**'86年ベスト11堂々発表！！**

めざせハイスコア／電撃こそゲームスト  
ヒットゲームベスト10／ボスタープレゼント



**1**月号  
定価 480円

**KONAMI**

コミカル時代活劇ゲーム

# 快楽ヤンチャ丸™

ある夜半、ちりん道場で修行中のヤンチャ丸に一連の密書が届いた。中には「助けて候」の一言とお城までの地図が一枚……お城が危ない！危機を感じたヤンチャ丸は道場を飛び出し、地のいるお城へと向かうのであった。

もうかきりなく痛快!!  
たまらなく爽快!!

おもいつきり  
あはれちゃえ。



赤きつねの攻撃はシャボンでそらふ!!



おーっとビックリ、セリフ攻撃だ。



プクプク、シャボン玉はさける!!



像輪玄ノ正義の一撃をうけろ!!

© 1986 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

山、森、崖、洞窟、竹やみ、寺、城壁、城内と舞台は盛りだくさん。そして、道中にはおもわずのけるユニークなキャラクター達とその攻撃。とにかくリズムカタル、ハチャメチャに楽しいコミカル時代活劇ゲームの登場です。

**Innovations in Recreational Electronic Media** 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合わせ/お申し込みは



**アイレム販売株式会社**

本社/〒550/大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル 電話(06)535-1060(代表)  
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル 電話(03)442-3081(代表)  
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHI-HOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN  
電話(06)535-4885 TELEX J63074 IREM

さい  
い  
せ  
ん  
た  
ん

最先端  
ジム・シ  
ック

ゲームセンターでレコードに勝るものがない、軽快なサウンドを誇りにしているセガゲームの「ミッドジッター」がいよいよ出るぞ。セガ独自の音楽技術によりさらに向上した進化したゲームミュージックだ。これらがビデオオケゲーム機から出る音か？とごくりする内容。

ゲームセンターでマッてる人も、多量練習してる人も、もちろんマークIIIやってる人も、みんなに聴いてほしい枚だ。『ストリートファイター』全体的に音楽を完全にデジタル化したのは朝人氏。人気ゲーム「ミッドジッター」のレビューも朝人氏が書いていますよ！  
12月21日発売のCDのみ1月1日より発売



# セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1

アウトラン/マシカル サウンド シャワー/バッシング ブリーズ/スプラッシュ ウェイヴ/ラストウェイヴ/スペース バリアー/テーマ、ステイラー/パイド、ゴ  
ターニ、ウィーク/ジャンキー/バブル スカールド、シムス、アルダ、スタンレー、リック/サッド メモリー、ウナーズ/ソング/アレックス キッドのミラクル ワールド/アレ  
ックス キッド、スウィング、スココ/サイクル、ジャンケン、ゾムボタ、キャッスル LP:ALR-22907 ¥2,200 CT:ALC-22907 ¥2,200 CD:28XA-107 ¥2,000



G.M.O.レーベルからのお知らせ

- ① 87年はいよいよG.M.O.の年だ！「タイマー・ゲーム・ミュージック」LP、カセット、CD11月25日同時発売予定。「影の伝説」「スクランブルフォーメーション」もちろん収録！
- ②「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」制作進行中。「ファンタジーゾーン」「カルテット」をG.M.O.は忘れちゃいない！

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせー。水い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエ  
ツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信  
用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を  
送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方

G.M.O.アツシエイツ

# 恋のホットロックス

メチャカッコいいSOUNDにのって、我らがマドンナ、シーナを誘拐した  
モンスターキッズを追え！ 激しく華麗に！ シーナを救えるのは君だ！！

## シーナを救え

この日、マジソン・スクウェア・ガーデンではスーパーロックグループ「ROCK N' RAGE」の全米最終公演のラストライブが行なわれていた。

その日も、もちろん魅惑のボーカリスト、SHEENA（シーナ）は絶好調だった。数十万のファンが絶立ちになり、ステージもエンディングを迎えようとしていた。

その時、ステージ上空に巨大な煙霧の渦が巻き起こり、巨大な手がSHEENAを捕え、消えて行った。大観衆の目の前でHEENAは誘拐されてしまったのである。

これは、超時空ワックフループ・モンスターキッズのしわざに違いない。我らがマドンナ、シーナを救え！

## まず覚えよう 基本操作

ジョンはギター、リックはマイクスタンドで歌をやっているが、このゲームにもパワーアップがあり、ビンを押さる（マ）と違うの音をキラー（マイ）と出す（マ）で変換して出ることがある。（マ）は横棒が、斜らずに取つていうと800点にのりかなう。）

ビン（黄）、黄（白）、青（白）は4種類あり、黄は黄が、青は青が、白は白が、それを取るとパワーアップする（黄はペンが出て来て、U・U）

それそれのパワーアップを説明する、赤色が連打攻撃、白が3方攻撃、黄色が拡大

連打攻撃となっている。

赤と黄色は、連射しているんだが、それそれの面は、色を覚えているので、4連射に

パワーアップする。

人によつて好みは分かれる

と思うけど、ここでは

4連射の拡大打攻撃が一番

使っている人（人）に

つては3万点、2人同時

レイトの時とは2人3方

の威力だよ）

## 5ステージで構成

## 各面にボス

## キャラが：

このゲームは5ステージから構成されていて、各ステージはサブタイトル、イギリス、フランス、ギリシャ、ローマ、アメリカなどについて、それぞれ特徴のある敵キャラが出て来る。ただし、コウラとハチはすべての面に共通して出てくる。

まずエピソードから説明する。この面は、砂漠地帯の所から始まり、リッドランドと戦いは、敵はミイラ、エピソード、敵はミイラ、スライムなどが敵のジェネラルになる。

人型になる人、半人半人が投げつける魚は要注（僕はこの魚に泣かされた）

そして、ミイラは、ボス

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

エピソードのボスは、ミイラ

兵士など。

森林から城のベトと通じる

原野に行くが、平原はし

て難しくない（敵は岩に注

意する。）突進してくる。

騎兵兵士も倒すことが出来る。

城内では眠みたくないが

3エピソードから果て

つては、床から出てくる

所にも十分注意。

この面のボスは、魔

の魔術師、火玉で攻撃さ

れて、じつくりかまえて攻

めよう。

次はフランスだよーん。

この面にはたくさん、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

このゲームのボスは、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

このゲームのボスは、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

このゲームのボスは、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

このゲームのボスは、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

このゲームのボスは、ク

がわがっている。この意味

がわからない人は社会の先生

に聞いて下さい。タルのある

所から魔術師へと移る。

それにも十分注意。

要素だよーん。

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

異人さんについて

レオトラ（美）いけつし

すべてをこなさないよう

に。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大

な王様です。オラオラのい

ように。

この偉人さんはアサキ

玉子にもついているの、サ

エクスカリバーでは、偉大





それそれら連射



ヘンな顔!



ムチャクチャ強いよ〜



路口とイタイヨー



4面ボス ムチが怖いよ〜



1面ボス 目くらまが...



アブナイお兄さんだなあ...



しっ、死神だ〜



あつ / シーナ...



5面ボス あつあぶあぶあぶ



2面ボス火遊びはやめよう /



水ぬれ注意ってカ?



隠れる〜つ



ナイス! 1UP



やったあ / でも手が...



3面ボスあつかないオ / ンだ



いつ、岩が動いた /



女の子を救ったよーん



名所で記念写真など...



あとおどろきたいしたい



それぞれ / 4連射 /



これを取れば / パワーアップ /



コンビネーション6方向打ち /



FORCE FIELD /



偉人さんといっしょに / ハイ、チーズ /



うわつ、タルだ /



なんなんだこいつは?



そして感動のエンディングなのであります



気分は / ハittingセンター /



脳ミソのようだが...

# 快傑ヤンチャ丸

かぎりなく痛快! 思いっきりあばれて...

うーん、スッキリしたぞ!!

## 攻略



残り時間	加算点	残り時間	加算点
5分台	+20,000点	2分台	+3,000点
4分台	+10,000点	1分台	+1,000点
3分台	+5,000点	0分台	0点

この面はまだ1面というこ  
とで、敵が書きつね、赤きつ  
ね、みはり虫、動かないア  
クバット屋が出現してこ  
る。アクバット屋のみはり  
鳥は、攻撃してこないで死  
ぬ人はいないでしょ。書き  
つねは動かないで、赤きつ  
ねはあまり速くないし、王  
などを撃つこないで、簡  
単に倒せるでしよう。しかし上  
の表のように、このゲームは  
残りタイムが多ければ多いほ  
ど、敵が高くなるゲームなので、  
あまり残りタイムを減らして、  
急いで行く、敵が一辺に集

### 1面 山 急がず騒がず

心もはずむって?  
時代活劇ゲーム  
さて君はもうこの明るい時  
代活劇ゲームをやったかな?  
まあやうな人はわかってい  
ると思うけど、なかなか面白  
いんだよね。君はいいい  
んで行ったかな? 一応3面  
までの攻略をしておいたから  
下巻の表を見ながら読んで  
ね! パーティンが変わって  
いたりして、あまり役に立  
たなかったらごめん。



ある度、ちりん道場で修  
行中の「ヤンチャ丸」に一通  
の書が届いた。中には「助  
けて候」の一事とお城までの  
地図が一枚。  
お城が危ない! 危機を感じ  
たヤンチャ丸は道場を飛び  
出し、母のいるお城へと向か  
うのであった。



たりますから、急がずにゆっ  
くり行こう。

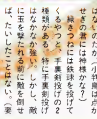


前にジャンプして回りこみ、  
敵にダメージをあてる。そ  
れを何回かくり返すと倒せる。  
気を付けることは、おたふく  
太郎と戦う時は決して敵と正  
面切つてやり合わないよう。

② 面 森  
敵キャラが統々  
まず面がスタートすると見  
はり鳥がいるが、これはたい  
したことはない。(当然!)  
しかし、しばらくすると、1  
面には出てこなかった新しい  
キャラクタが出てくる。「私  
も名前を知らないが、鳥の隊  
隊とでも呼んでおこう。」これ

### 2面 森 敵キャラが統々

③ 面 山  
この面は、書きつね、小判  
鳥、みはり虫などが、新た  
に出てくる。小判鳥、みはり虫  
などはまったく新しいこと  
はなないが、小判鳥は球を  
せのきには球を投げ、  
赤きつねは鉄球を投げ、  
くるやぶは、手裏剣投げの  
種類がある。特に手裏剣投げ  
はなかなか強い。しかし、敵  
はそんなに強くない。倒せば  
よい。倒せばよい。(要  
するに、敵はそんなに強くない  
でいて、自分が近づくと落ち  
てくるので、そこを倒せばよ



④ 面 山  
この面は、書きつね、小判  
鳥、みはり虫などが、新た  
に出てくる。小判鳥、みはり虫  
などはまったく新しいこと  
はなないが、小判鳥は球を  
せのきには球を投げ、  
赤きつねは鉄球を投げ、  
くるやぶは、手裏剣投げの  
種類がある。特に手裏剣投げ  
はなかなか強い。しかし、敵  
はそんなに強くない。倒せば  
よい。倒せばよい。(要  
するに、敵はそんなに強くない  
でいて、自分が近づくと落ち  
てくるので、そこを倒せばよ



## キャラクタ 紹介

をすて倒すと Power  
UPの鈴が出現する。



# 怒号層圏

## DOGOSOKEN

### 全面マップ

### 大公開

**怒号層圏、みんなは最後まで行  
ったかな？ 今号では、最終面ま  
での全てのマップを公開します。  
参考にして下さい。**

闇を切り裂く希望の戦士よ、滅亡  
の淵に沈んだ世界を救い出せ！  
戦士の栄光も愚者の死も、すべて  
君の腕しだい。  
2人の戦士は、今、立ち上がる。

A 例（はんだ） M マシンガン Z バスカー O プーラン S 剣 B 手投げ弾 A エリシエル E 目	Q 地雷 T サイダー P エロイ D 爆発元玉 Tー Tー
--	---

### 敵キャラの 攻略法

まず最初にでて来るのはネ  
タロー・シャイアントスード  
ですが、ともに敵を出さない  
ので特に問題はないてしょう。  
次にシーコイルが現れて来  
ます。動きを見切るようにし  
て下さい。シーコイルは、じ  
わじわと寄って来る、じわじ  
わ型と見做して下さい。じわ  
じわ型は銃弾を出します。  
さて、この大ボスヤイガで  
すが、こいつは特に手投げ  
を当てては、勝手に目や  
口などがぶれていて死にま  
す。ちなみに、手による攻撃  
は左右に動いていけばない  
ていかわけます。バスカーな  
どは出現がないようです。  
門のうしろにいるのは、ロ  
ムです。バスカーが手投げ  
で破壊しないと退治しない攻撃  
をしてきます。ほとんどよけ  
ることは不可能ですが、もし  
も刺されば可能ですが、もし  
も刺さるものはマップです。  
火をはく敵と戦うついで  
に、移動型は主に次の  
五、固定型は銃弾をばらばら  
射ってきます。  
湖にいた金色の小船はパー  
ルです。こいつは何をしても  
死にませんが、湖の中心にか  
いられます。強ちそんな  
面倒なからうんと言いたい

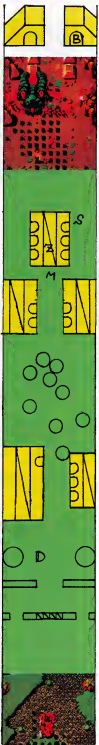
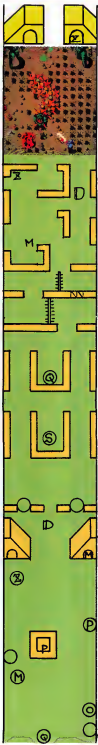


④ 闘技場の戦い、あつたのは十時……。

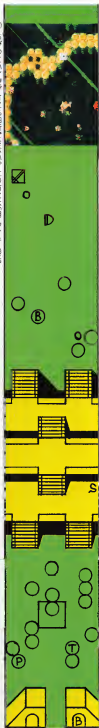
⑤ 闘技場に出る、あつたのは十時……。

⑥ 闘技場に出る、あつたのは十時……。









を「ア」にないすはいて「リ」は頭の型⑤

[illegible]

いそがし。

[illegible]

レイサリを添つて認むる。

而も其れより後、呼吸困難を劇に陥れ死ぬに至る。

此種關係，在當時，固屬重要，而今日，則尤為重要。蓋今日之世界，已非昔日之世界，而今日之中國，亦非昔日之中國。故今日之中國，必須與世界各國，建立一種新的關係，而這種新的關係，必須是平等互利的關係。此種新的關係，必須是建立在互利的基礎上，而互利的基礎，必須是建立在互利的基礎上。此種新的關係，必須是建立在互利的基礎上，而互利的基礎，必須是建立在互利的基礎上。

監修 佐々木 洋

まず、御両方面を巡りつて終  
しおしよ。

「前の文解はセハズ。道理  
解やいかりと聞きますが、大

■に違ふはいても然す。何  
ぞ思ふ哉。うまもよけて

手帳は開き出して下さい。

お返しに、平賀の強がりに負けて、

動き出す

4 国の大將はバラトツクス  
ですが、こいつにはなせが、

マシンガンが効きます。もち  
ろん手投げ弾も効きます。

最後にサングルトですが、これもやはり大量に手投げ弾

を当てないと死にません」

住すことかてきないわけでは  
ありません。

## 武器の選び方

此器の選び方ですが、だいたい始めはバズーカで、あとは剣で、という感じです。剣は先号の説明とちよつと違うものとなつて、常に握うてます。随り回していればほとんど無敵です。ちなみにホタンはほとんど押しつ放しにしていてがまいません。

② 東京の「東京」は、東京の「東京」

大将と戦う時は、たいたい

手投げ強ボタンを押しつ放しにして、サコが来たらそちら

をねらい、もう一方のボタンを押す、という感じがよさそ

さて仲間われについてです。

ことが出来なくなっている

投げ弾で殺すことができます

アイテムは多彩

アイテムについて補足説明  
します

地震を起こしている間は、地上物は壊せず、またスクロ

ールしないので、あまり画面  
上方へ行かない方が良いてし

エンゼルにふれると、ヨロ

イが出て来ます エンゼルは  
画面から出てしまっても、ま

「目」のアイテムを取ると、

ている時には、その部分が、

アイテムなどは、ゲームの大抵によって地方が変わるの

で、マップとちがう場合もある

(E)CM-AP(A)

# CONTENTS

## 大特集 コナミ なんだ?

2 のりがいいぜ  
恋のホットロック

10 おたやんの突撃レポート

13 開発に11の質問

14 ボクがベスト社員

17 コナミベストゲームだ!!

23 広報課にスバリ聞きました

86 コナミ バッジ・ポスター大公開

22 独占スクープ! Konomi ニューゲーム  
リベンジ・オブ・モアイ

38 We Love VGM

JUP阿部

41 ゲームストアランド  
なんだぞ!! と

構成 御旅屋喜久

26 GAMEST OF  
THE YEAR

32 ゲームもカード時代!?

48 異変現象

56 苦労スワードハズル

52 マジに語ろう

57 ゲームストインフォメーション

47 セガ・アウトラン大会

49 ランダム・ピックアップ  
ゲームセンターイン横浜

54 ビンボールコーナー  
ジェネシス

30 OLDゲーム

74 君こそゲームスト  
目指せハイスコア



4 かぎりなく痛快! 快傑ヤンチャ丸

82 3画面の大迫力 ダライアス

84 なつかしのブロック崩し ギガス

6 全マップ付  
最終面クリアだ 怒号層圏

33 これで解ける ロードランナー  
手書きマップ25面 帝國からの脱出

58 ぜんちゃんのバブルバブル100面全攻略

70 君が小夜ちゃんの味方 奇々怪界

81 アウトラン名場面集

おたやんの

# 君達に代って行ってきたぞ コナミ 突撃 レポート



わずか18年でこのビル  
かあー。若さとスマー  
トさがたつぷりと…



くもりひとつないガラスのドアを開けて  
突撃～// うーん、緊張するぜ//

2



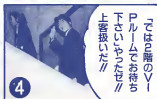
ポトライナーに乗って  
いざコナミ本社へ//

1



ゲ、ゲ、ゲーム  
ストですう…

3



では2階のV  
Pルームでお待ち  
下さいませ//  
上客扱いだ//

4



おたやんです。偉い  
人とお話するのは疲  
れます。でもカンパ  
ルゼ。



熟年のシブさがに  
じむ竹内次長

二人の  
偉い人



上月部長さん

本誌を見て、「い  
いじゃない」と  
言ったが不明。

スピンする巨大な筐体の体感ゲーム、ウェック・ル・マン24を開  
発、センセーショナルな話題と共にボク等の目の前に送り出してく  
れた「コナミ」。グラディウス、サラマンダ、ジャッカルと次々とヒ  
ットゲームをつくってきたコナミ。新しいロゴマークと共に、会社  
のシステムが新しくなったコナミ。そのコナミの新社屋が、8月神  
戸ポートアイランドに完成した。そのビルの中には、コナミの頭  
脳や心臓部があるようだ。  
みんな！ コナミの新しいビルはどんな所が知りたくないかい？

エレベーターで10階までひとつとびだ。



では今からコナミ内部を案内いたしまあす



さすが若い平均年齢26  
朝から天気はすくねなかったけど、おたやんの心は日本晴れ、と期待に胸を膨らませて、神戸にあるコナミソフト開発ビルに向かった。  
東区からひかり号で約4時間、神戸着。三の宮からモノレールに乗り、北港頭で下車、すぐ目の前に白い10階建てのビルが建っている。外からのぞくと、ロビーはホテルのようだ。  
「ファッションビルデザイナー」が遠方から見学に来ると言われるだけあって、港町神戸にピッタリマッチしてて美しいんだ。  
このビルの中で働いている社員のおまさんは平均年齢28歳だつて。

さすが若い社員のおまさんが多い会社、駐車場にはでっかいオートバイがずらっと並んでいるよ。  
案内役はかわいい美幸さん  
受付を通ると、私達を迎えてくださったのは、開発部長の上月景磨さんと次長の竹内泰太郎さん。エナジーに囲まれて、私はコチンコチン。  
VIPルームに案内されて、ますます緊張。ひと思つた時やっていたのは、企画担当の山田美幸さん（かわいいんだ、この人）。ファンクラブ作っちゃおうかな。本日の私の相手です。  
ではさっそく、社内を案内していただきますよ。



オフロの中のサウナ室。た〜っぷり汗をかいてくれい。



10F

オフロは10階にありますが。女性入浴の看板を見て喜んでドアを開けたけど、だあれもいなかった。



研究室に疲れたので、これから休ませていただきます。

へ、おはんとす。あーやつぱりタミの部屋はおちつくなあ。

トレーニングルーム。何故こんな部屋があるのか？ 頭を使って仕事をしたら、体も動かさないよね。



よ、わからないうけど、ここはベッドルーム。女性入浴の看板を見て喜んで開けたけど、だあれもいなかった。



10F：ホテルと同じ施設が……

まずエレベーターで10階へ。

10階は、トレーニングルームとサウナ。仕事の後は器具を使ったトレーニングルームで体を鍛え、サウナで汗を流す。さっぱりした後は洋室のベッドに横になる。

そうです。この階は、ホテルそのもののなんだ。ベッドから落ちやすい人のために和室もちゃんとあるよ。そしてこの部屋からも絵はがきのようなすてきな景色が眺められ、心をなませてくれる……。

感激！

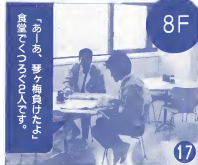
なぜって？ 開発者って普通夜もななく仕事をし、疲れば床の上に転がって寝る。そんな生活があったりしないやない？ コナミもこのビルが出来る前はそうだったんだって。それを見かねた社長さんが、ゆ〜っくり体を休める社員のための施設をつくったってワケ。こんな心配りが、ヒットゲームを生み出す原動力につながってくるんだな！

「開け〜」ってわけでもないが、カードでキーロックが解除される。



15

ほら、こーんな感じでカードを近づけるのよね。



17

「あーあ、夢ヶ梅食べたよ」食堂でくつろぐ二人です。

やっほーい、ここは近日オープンする社内カフェテラス。デザインがとってもGood!!



1F

22

ロックシステムの9階は、ここの受付を通らないと入れないのタ!!



13

ありやー、私のことで叱られているのかな? (なーんちゃって)会議室です。



16

めい想の間と呼ばれる広い和室。私のように邪念のある者には、よい考えなど浮かびません。



19

Don't Enter!! なんからはあななタメメ!! そ、そんなー(ガードはめつぽう堅いのだ)



21

7F

9F

9F: リンクスペースか!? あーあ、お腹すいた〜、とやってきたのがこの9階の食堂。オーツと、すてになあ〜んにも

残ってないや。グッスン。(お腹へったよ) 次にいったのが巨大な和室。生花などにも使用されるそうです。私も心をもちつけてミゲメだ、こりや? 小さくてもパワフルなBOS Eのスピーカーが映えるのは、オーディオルーム。くつろぐ部屋かな? と思いきや、置いてあるレコードはコナミVGMレコードだったります。VGMもこんな部屋で聞くのも迫力だろうな、やっばり。

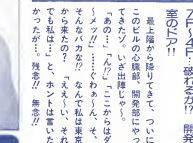
食堂にもWEGO MANS24の水スターが、気合が入ってるなあ。

オーディオルームでは、さっそコナミVGMVOLを。広い部屋で聞くVGMも格別です。



20

7F~4F: 破れるか!? 開発室のドア!! 最上層から降りてきて、ついにこのビル的心臓部、開発室にやってきました。いざ出陣!! 「あー、ん?」ここからはダメツ!! .....わあーん、そ、そんなバカな? なんて私は東京から来たの? 「ええい、それでも私は...」と、ホーンは言いたかったが... 残念!! 残念!!



23



今日はどうもありがとうございます。うーん、くたびれたせ!!

楽しかった時はきき...

ああ、楽しかった。開発室に入れたかったのは残念だけど...。それにしても、このビルは本当に開発者のことを考えて造られているなあ。コナミから次々とヒットゲームが出るのも分かるよ。(おっと、ちなみに1F~3Fはお客さま用のスペースになってるんだよ)

帰りのポトライナーの窓から夕日が見える。あの夕日のように赤く、燃えさかる男たちが開発をささえてんだろなあ、と思いつつ神戸にバイバイ。

(新井 虎)



# 開発に11の質問

## ◆ウェック・ル・マン24◆

Q=編集部  
A=コナミ開発

「やったるか」から「やったあー!!」までの365日……。

### A Q

85年の10月頃だったと思  
います。

企画した時期はいつで  
すか？

「ル・マン24」が驚で、「コナミ・  
スパイス・レーシングチーム」が  
彫ル・マン24が完成に近づいて  
来た頃、丁度、富士スピードウェ  
イで、C1、C2のGTPが開催さ  
れるというので、C2でもトップ  
クラスであるスパイス・レーシン  
グチームと協力しました。



スパイス・レーシングチームのサインのあるル・マン24

### A Q

「ウェック・ル・マン24」  
を企画した動機は？「コ  
ナミ・スパイス・レーシ  
ングチーム」とゲーム「ル・マン」  
の関連は？ どちらが驚で、とち  
らが明ですか？

ポールポジションを超え  
るドライヴゲームを作り  
たかった、と同時に  
もっと体で感じられるゲームでな  
い、今の世の中では弄えられな  
いのではないかと、スタッフの意  
見が一致しました。



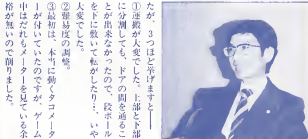
開発のミーティング

### A Q A Q A Q

「ル・マン24」の企画・  
開発にかかったスタッ  
フは幾分、何部門？ 合  
計何人ですか？  
ハード担当2名、ソフト  
担当3名、音・BGM担  
当1名、デザイン担当3  
名、メカ担当1名、本体デザイン  
担当1名で合計11名。  
カップ状のボディはどの  
ような発想、討議をへて  
決定されたのですか？  
回転するという点を根  
本に考える、最も合理  
的な形が円となります。  
試作機・発売バージョン  
が出来るまで、どんな感  
行錯誤がありましたか？  
一番最初の試作モデルは  
380度回転するものだ  
ったのです。開発担当者  
が来っ、もう来りたくないほど  
に恐ろしかった、という意見が出たた  
め、現状の回転範囲にとどまりま  
した。

### A Q A Q A Q

3か月  
「ル・マン」に小錦が来  
っても大丈夫ですか？  
スピンしますか？  
大丈夫でしょう。アンド  
レ・ザ・ジョイアントの  
流戦でも受けてたます  
ので、とぞ。  
輸出用は特別企画品にな  
るのですか？（サイズ・  
商品の適応性）  
国内のマシンも輸出用  
のマシンと基本的に  
同じです。



「がんばりまふ」と上戸開発部長



4 開発2連発！プレ・広瀬の勝利

### A Q A Q A Q

レースものという観念が  
らみて、両面づくりに、  
どんなに大がなされまし  
たか。  
御存知の様に、ル・マン  
は耐久レースで、同じコ  
ースを何回も回るもので  
すが、現実のレースに合うせて仕  
り方、夜、朝、昼と1時間  
の流れを忠実に表現しまし  
た。  
音の面では、どのような  
点が一番お使いましたか。  
また音の面のセリ  
スポイントとは？  
加速音、ブレーキ、タイ  
ヤと道路の摩擦音など、  
できるだけ忠実に再現す  
ることを心がけました。BGMもス  
テレオでワンガン鳴っている  
音全体で感じてほしいです。ね  
完成のときの感激を一言  
でいえますか？  
A ー やったあー!!  
B ー やつと終わった、こ  
れで飲める。  
という事で、大いに来りまくっ  
て下さい。

# ボクが ベスト 社員

## —大ちゃんの 24時間営業日誌

ジャカル 太田

元氣かなー。ボクは元氣だ。コナミ  
ファンの君に代って、ボクがコナミ  
の一日社員となった。  
今夜、じゃなかった、本日は最高！

かな



「松浦さん、準備はいいかなー？  
の松浦さん、準備はいいかなー？  
の松浦さん、準備はいいかなー？」



先輩を持つのはつらいな  
し、なつてみたいけども。

「松浦さん、準備はいいかなー？」



いざ出勤。



ラッシュアークあり、入れ  
るかなー。

### 地獄の朝

その日はなんと快晴だった。ボク  
の心も晴ればれたというが、ト  
言いたいところだった。ホント  
のことはさうだった。  
なせって、このボクがコナミの

トップ営業マン、松浦さんにお伴  
して送らなければならぬから  
だ。それも24時間営業に入社して  
て、困ったなー、というのが正  
直な気持ちだった。

「まだ眠いの、どうしてこんな  
ことになったの」という言葉を、  
朝の中で何度も繰り返しながら、  
ボクは早朝6時50分、大井町駅に  
着いた。いつもだったら、6時50  
分といえば、ボクにとっては深夜  
とは言わないけど、まだ午前3時  
位の感じなのだ。一番睡魔してい  
る時なのに、  
でも、立き直さず言ってみればかりい  
ても仕方がない、と堪えて、  
地図を頼りに松浦さんの家まで持  
て歩いた。地図が正確だったので  
すぐ分かった。  
玄關のインターフォンで挨拶し  
た。

しばらく待って、7時30分、松  
浦さんと一緒に家を出て、京浜東  
北線大井町駅から国電に乗り、東  
京駅で地下鉄に乗り換え、神田神  
保町にあるコナミに着いたのは、  
8時20分。ボクらが着いて5分も  
たたないうちに、課長さん始め全  
員集まってきた。

8時45分朝礼、9時全席そろつ  
て体操。体操が終わったから、ウェ  
ック・ル・マンのミニスピンタイ  
プが揃っていたので、それをショ  
ールームに、営業部員が運び込ん  
だ。

うーん、朝から忙しい。地獄の  
朝だ。  
ボクとしては、眠くて眠くて何  
がなんだか、よく覚えていない。

東京駅で疲れかえ。  
あと何分？



朝のミーティング。ボウ館裏  
ずいぶん。下。



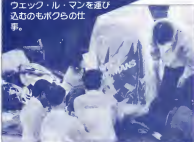
おはようございまー 課長さんとバツナリ。



新人社員歓迎会。記者撮影。



いやあ座わられてよかつてすね  
先輩。元氣を出してよ。



ウエック・ル・マンを選び  
込むのもボウらの仕  
事。



いい天気。のどかですネ、松浦さん。  
今日は仕事やめにしませうか。  
え？ 事務所ここにあるの？



けっこう遅いですネ。もう15分も  
歩きましたよー。



駅の裏。



東上線志木駅。

ここ何玉？



「腹へったなあー」「疲れた？」  
「涙は大量だよ」



「買って下さいよ」「安くしなさいよ。」  
てきてたかどうか、覚えていない。



「うちの荷物が壊れて  
います。それほでは。」

松浦さんが杉本常務さんに紹介してくれた。

とにかく疲れるぞ  
営業マンはきつい

さあ営業だ。といって、正真正  
とこのボウは善んだ訳ではない。  
9時50分。コナミを出て、埼玉県  
志木市にあるゲームセンターへと  
向かった。  
池袋駅から出る東武東上線はラ  
ッシュ時を過ぎているというこ  
もあって、ゆっ／＼と進んだ。う  
れしいな。久い松浦さんと顔を  
合わせ、ボウはニコリと笑った。  
志木駅を降り、すぐかと思っ  
た。でも、それはいい。20分も歩  
いた。でも、疲れたな。なん  
て言っちゃいけない（あたりまえ  
か）。句を言わずに歩いた。  
そこは、ショッピンゲンター  
など、屋上に、たぐさのアンター  
ズメントルームを持つ大々産業  
さんの事務所だった。  
ボウももつと固くなった。た  
杉本常務さんがにや／＼と話し掛  
けてくれたので、緊張感は消えた。  
杉本常務さんとコナミの松浦さ  
んが、顔を合わせた。ボウは全く  
分からず、業界用語でウエック・  
ル・マンの取引の話をしている。両  
方とも真顔だった。  
面談が終わると、杉本さんはア  
ミューズメント産業について、い  
ろいろと聞いてはに、やさしく話  
してくれた。  
その時はすべて興味をもって聞  
いたんだけど、やがて一歩印象深  
かったのは「約束しなさい。絶対  
守る」という言葉だった。まあ、  
ゲーメストの訪客の皆さんも約束  
を守るようにネノ（自分を守ら  
って）。すみません。  
午後1時。松浦さんと志木で食

事。ボクはスバゲッティのナポリタンを食べた。

1時30分、志木を出発、川越経由大宮へ向かった。

2時23分、大宮着。3分ほど歩いて、ゲームセンターいすみに着く。

社長さんが松浦さんと臨時社員のボクを心長く迎えて下さって、店内にあるゲーム一つひとつとありあけて、このゲームは誰段の割にインカムが真いか、あのゲームは誰段の割に真いか、とか教えてくれた、やっぱり面白って、数字がでるから変だなあ、インカムのあがらないゲームを売ってら営業マンは面白いなあ、どうやって言えばいいのかな、なんて思ってた。

約1時間ほど話して、午後3時20分、G C いすみを去る。

松浦さんは大宮の他のゲームセンターに、次から次へとボクをつれていってくださった。さすが、松浦さん、ボクが覚え切れないほどの(結局は全部覚えちゃった)ゲームセンターを知っていた。

5時30分、コナミ本社。

このようにして、ボクの営業活動は一通り終わったんだけど、正直な感想……  
営業マンは寝れるだろうが、というこ、ボクは直れて死にやうだ。

## まだまだあるのか お仕事は……

外でお仕事してきたから、これでオシヤカと思うと、そうじゃない。デスクワークという仕事があつて、その日の営業日誌をつ



ようこそ  
大宮へ、だって、歓迎  
されて大宮着、2時23分。



ハテ、記を撮影、明るいお店  
だよ、ゲームセンターいすみ。

松浦さんの言うところでは、買っでもらえるまで、とにかく何度も足を運んでお願いに行くんだそう。足指だけでなく、その努力も買つてもいいわくちや、と言うんだけど、それにしても、今日一日の移動距離は、400キロは軽くあった。

けたりし、見損車をつくらたり、結構忙しいんだ。  
全部終わったのが7時半まで、8時から新人社員歓迎会というこ

やさしい口調で。キレ  
しい注文を出していき、社  
長はすずかしいぞ。



どうでした？ 松浦さん。目標つきました？



「このクレーンも、」  
「おれん」

「買成さん、いますやい  
ないや、じゃあ入ります」

とて、近くの居酒屋で一杯やったのだ。

松浦さん、皆さん、「営業様  
という事で、君のオトワさん  
おかあちゃんも、そうやって一生  
懸命働いているんだよ。ゲームを  
やり過ぎて」親をいじめちゃダメ  
(シシジミ思いうボクでした)。



報告、打ち合わせをする  
松浦さんと課長さん



帰ってまいりました。「今日の報告はこ  
うしよう。おにやむにや…」



次々とゲーム機見学。こんな  
仕事ならいつでもやりだし。



ご苦労さん、  
カンバイ！



「言いだかない  
けど、前  
でなつぱりし  
られたボク  
(寝  
れたなー)。

「お、それ、こ、分かんないの  
や、立つてこい」



「ハイ」

(ちよつちよつとボクのコップには入ってないよ)









## イーアルカンフー

主人公のウーロンは16の必殺技を持つてゐる。技のかけ方は7方向レバーと2つのボタンを組み合わせてできる。敵は11人。それぞれ1対1の決戦である。ウーロンと敵

にはそれぞれ体力(?)があつて、攻撃をくらうと一つ減る。目撃撃をくらうと死ぬ。自分がダメージをくらわずに敵を倒せばパーフェクトボナス。



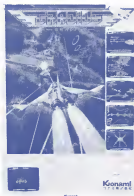
## ツインビー

2人同時プレイも可能、合  
体技も可能。美しい美しいス  
ピーティングゲームだね、シ  
バイス大王（え？ 僕のこと  
じゃないよ）が軍いる船たち  
をやっつけるんだ、パワーア  
ップベルで、スピードアップ



グラディウスⅡコナミ最高の名作

グラデウスは、コナミゲームの中でも、一線を争う名作だ。  
 グラデウスの特徴としては、なんといっても音楽が異つ先に挙げられたい。効果音も技で、私としては特にレーザーが凄みにあたつてゐる音がなんともいえないほどの快活としたは、やはり全く違った面を持っていたといふことがこの速度の遅さといふところがゲームをいふ、そう奥深いものにしてゐた。い實にバランスのとれた、いいゲームだ。  
 (鈴木 栄)



## RF-2

このゲームの本当の名前は  
レッドファイト2と言う。  
人によってロードファイト  
1・2と感づいがいた人がいる  
だろう。なかなか面白いパタ  
は合計7面あり、7面は最終  
面のデモのみ。何と言っても  
パターンなので、図数を積み  
ばだれでもクリア出来るの  
はないでしょうか？



グリーン・ベレー

このゲームは、R-F12や  
ツインビーと同時期に発表さ  
れたゲームだ。

主人公はゲリラ軍のプロで  
敵にかまっていた味方を、数々  
の攻撃を受けて救出するとい  
う目的で、このシベリアに  
やって来た。

この敵の武器がくせ者で、  
多種種の兵器を使っている  
もちろん自分も武器を使  
るけど、決まった敵を殺さな  
いと出てこない。特に白コ  
トのおやじには気を付けろ  
うと、このゲーム  
は難しかったなあ。



## ギヤラクティック・ウォーリアーズ

ツインビ、グラデウス  
R<sup>2</sup>に続く、パブルス  
テムの第4種。  
ゲーム内容は、イア  
ンリーのロボット版と  
考えてもらえばいい。  
スタート時に、ブレ  
イヤー  
試合開始!! 3人のス  
テに待ちかまえる、爆  
撃をついに決めるのだ  
!! 重要さをうたげ、  
のラストのストーリー  
と色違いで、ブレイ  
ヤーのロボットと同じ  
タイプが相手なのだ!!





# これぞ究極のニューゲーム!!

独占  
スcoop

グラディウス、サラマンダに続くゲームはこれだ!!

## リベンジ・オブ・モアイ

### ストーリー

ビックパイパーとロードブリティッシュがサラマンダ軍を壊滅。宇宙に平和が訪れたかに見えた。しかし、サラマンダ軍の本体はゼロスターオースではなかったのだ。

影の支配者である彼は星が爆発する寸前にカプセルで脱出していたのだ!! (サラマンダの最後の画面をよく見るとわかるよ) そう、彼の名はモアイである。

彼は生まれ故郷の地球へと向かった。今でこそ地球上は人間が支配しているが、元来地球はモアイのものだった。それが、彼が宇宙へ移民を始めた時に人間に邪魔されてしまい、わずかに残った同志たちもイースター島に討ち殺められてしまったのだ。

### ゲーム説明

今回のゲームは今までのものとはかなり違うゾ!! なんと、いつも「自分ではなくて、敵がパワーアップする」というのが新しい。

プレイヤーは自機を2方向のパワーで操作します。移動は前後のみで、自機はつねに飛びはねています。

プレイヤーは自機を2方向のパワーで操作します。移動は前後のみで、自機はつねに飛びはねています。

### 驚異の減点方式

☆☆☆☆☆

と、まあグラディウスやサラマンダと大して大差があるけれど、けっこう楽しいゲームじゃあないかな? (発売日未定)

自機が一定のダメージをうけると、敵がパワーアップします。ダメージが最大になると、敵の攻撃にあり、自機を1機失います。得点システムは、章最初の減点方式を用いています。今の段階ではまだ細い! ゴメンネ!!

す。レバラーを中立させると、その場とびをします(ナムコのホビングマツのいうような感じに)!! 自機を操作して、せまり来る敵「ビックパイパー」と「ロードブリティッシュ」をイオンリング砲で倒しましょう。3つのボタンで上段、中段、下段の攻撃ができます。

この影射はフィクションであり(フィクションではない) 実在のメーカー・ゲーム名は一切関係ありません。

制作プロジェクト・チーム	藤原 樹久
ストーリー	鈴木 英
音楽	宮田 俊彦
グラフィック・デザイン	大田 弘一、いしむら あづさ
開発者	ちいばハヤシ

Konami

REVENGE OF MOA

Konami



Konami







**と時間ありますか？  
らせませんから…**

—。「あなたはどなた？」では10の質問！



池田孝治さん

- 京都と月  
●昭和38年6月23日  
●音楽、ドライブ、それからホラー映画なんかも。  
●61年の4月です。  
●雑誌やテレビの取材の対応などが主です。  
●放送関係の仕事を任せるともえたことや、ファンレターをもらったことも。  
●ゴエモンを観る役をしたことなどです。  
●インベーダーやボールポジションは感えたまま。  
●3周くらい。  
●ソファの隅がすくなくて、とくに家庭用のソファは結構選んで貰えます。それに、自慢で言うて仕事ができます。  
●そうですね、私が言ふんやんのお願ひのことや、報酬等することきは、なるべく電話は避けてもらいたいと思えます。電話はレファレンスサービスをよろしくおねがいします。



白石幸子さん



- 横浜市
- はすかしい年頃です。
- ウィンドサーフィンやスキューバダイビング
- 6年9の1月頃でした。
- 今はコム・キスクラブ関係の仕事や、  
Nan? Daの広告などをやっています。
- ゲーム全般の中で、自分達の作ったゲーム  
が楽しめていり、ファンの人を声  
がなしてとります。
- やっぱり、AOU、AMショー、おもち  
のショーについてです。
- 1年位です。
- 1歳位かな。
- 個人を大切にしてくれて、のびやかに仕事  
ができるころだと思います。それに仲間  
意識が強く、あのメーカーさんや仲がよい  
のも特長かな。あとは、女性ということで  
認めてもらえる部分がなくしてゆきたい  
ですね。

樹下国昭さん



- ①大阪
- ②昭和32年8月8日
- ③陣前闘いかな? 酒には強い方です。
- ④峠前位
- ⑤私が仕事をしたいというから、みんなに仕事をさせるのが仕方かな?
- ⑥子供供や男女どから、自分たちのやったことなどとは指摘してもらったこと。それからボウズをもらった時もうれしいですね。
- ⑦AMショーです。
- ⑧ブロック原しのころだから、かなり遊びますよ。
- ⑨1階半くらい。
- ⑩①とくが、コナミというところは広理に頼ります。自分からやれやれといふけれど聞いてやるといふうが、小さな劇場で面白くしてあげようではないのです。自分、自分が中心にならなければならぬ。自分、自分の中にあるものがある (ある意味で) 若い会社だと信じます。
- ⑪これから、どんどん新しい分野に挑戦していきたいですね。

# 質問事項

- ①出身地
- ②生年月日
- ③趣味・特技
- ④コナミには、いつ頃入社しましたか？
- ⑤現在在広報の中で、どんな仕事をしていますか
- ⑥今まで、一番嬉しかったことは何ですか？
- ⑦今まで、一番印象に残った仕事は？
- ⑧ゲーム歴は？
- ⑨WEC・ル・マン24の統制は？
- ⑩コナミについて、ひと言。

# あっ、ちよっ お手間はと

## コナミをPRする広報マンに

### 鈴木和人さん

- ①潮騒が働いていました。
- ②南上りの爽やかな一日でした。
- ③それは秘密です。
- ④2年前です。
- ⑤コピーライターです。
- ⑥ゴエモンのコマース制作しました、その時のいろいろ思い出です。
- ⑦ロコマークなどが変わり、新しいコナミが出来るまで体験できたことかな。それと、ゴエモンのCMです。
- ⑧ブロック崩しやインベーダーには燃えました。
- ⑨3週の終わりまでいきます。
- ⑩若くて、自分の意欲次第で形にできて、開発・営業やユーザーなどからのすべての意見を聞くことができて。でも、もっと一つの仕事に対しての時間が欲しいですね。楽しみといえば、女の子からファブレッタをもらうことかな。(遠藤由美子ちゃん、元気？)



### 紙尾明美さん

まあ、コナミの本業を見つめよう。大切なのはチャレンジなのだ…と毎朝思っています。



- ①大塚
- ②昭和38年10月10日
- ③音楽や料理、吉本新喜劇を見ること。
- ④3年前
- ⑤MSX・アーケード関係の宣伝広報、ポスターやカタログのデザイン。
- ⑥いろいろな人と知りあえたことです。(勉強になりました) それと、自分の作品が買ってもらえたときなどです。
- ⑦テレビに出たこと。
- ⑧キャラガに燃えました。
- ⑨2つ目のチェックポイントのあたりで終っちゃうです。
- ⑩スタッフが若くて、明るく、期待を裏切らないように努力していく姿勢があって、いいと思います。若くてファイトに燃えていて、新しいものにチャレンジしていく、そんな感じです。
- 皆さんも、ゲームなどでわからないことがあっても、すぐ人に聞かないで、自分で発見してほしいと思います。

### 鈴木昭代さん

- ①神戸
- ②昭和38年1月22日
- ③買い物したり、絵を描いたり、それから、ブタさんの研究。
- ④3年前
- ⑤ファミコンの宣伝やカタログのデザインなど。
- ⑥やはり、いろんな人と会い、話ができることです。あと、無運なお願いを快く聞いてもらった時ですね。
- ⑦コマース制作現場を見てこんなふうになるんだな、と思ったことです。
- ⑧ほとんどありません。
- ⑨ふつめのチェックポイントくらいまでです。
- ⑩みんな若くて、特に開発・広報宣伝共に女の子ががんばっています。それに、佐藤というワクにとらわれていないということで、いろいろ新しいことに挑戦してゆけると感じます。



ブタさんが好きです。ワクにハマりたくない。

# THE YEAR

## '86ベストゲーム 選んでみよう!!



編集  
風見 雲 (K)

'86年も色々なゲームがありました。君はどんなゲームにハマったかな? 今回はゲームメストの編集部で、その名の通り'86年の『ゲームメスト(至上のゲーム)』を決定しようというものです。はてさて、どうなるかな…。

会議はおごそかに(?)始まったのだ

GAMEST OF THE

YEAR決定会議は、例によって編集部において、おごそかにこのわけはなく、夕飯のかわりのコロッケカレー(ちなみに私は朝食だっ!)を喰いながらの話合い

となりました。

出席者は、あははことECM・PAPA、おたまたやこと御

藤原 ZEPこと鈴木 林こと林 (P) ぶるぶることREO・Y・Y、赤版ピラフこと赤坂砂希、そして私、宇江佐利香こと風見雲の計7人によって行われました。以下にその様子をお送りします。

### 1986年 GAMEST OF THE YEAR ノミネート作品 (順不同)

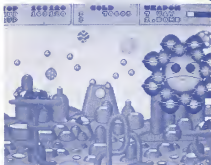
セガ	ファンタジーゾーン
	ワンダーボーイ
	アウトラン
タイトー	アルカナイド
	パブルボブル
コナミ	サラマング
ナムコ	瀬平封魔伝
アタリ	ガントレット
SNK	怒
テクモ	アルゴスの戦士
データエース	ダーウィン4078

林 (林)

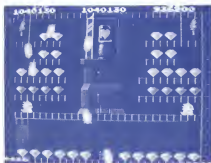
3  
C  
O  
N  
T  
E  
N  
T  
S

K. さて、あらかじめノミネート作品を選挙して、現在目作品が残っていますが、この作品それぞれについて推薦の弁をいたさないのでお願ひします。まず、セガのファンタジーゾーンから。赤いネーと、まず斬新だったというところ。お金で武器が買えるってゆーのが良かった。お二面ごとのBGMもなかなか合ってた。

# 1986年 GAMEST OF 編集部が選んだ 君たちも



ファンタジーゾーン



バブルボブル



アルカノイド

K..なるほど。では次に同じくセガのワンターボーイ。  
お..なんていうのかな。なんか「林」があるんだよね。  
A..うん。良く練つてあるつていう感じだね。  
K..はい。じゃ次に同じくアウトラッシュ。  
Z..ます、当たり前が甘いと

いうこと(一同笑)。音楽も良かったし、スピード感もあった。  
K..では次にタイトーのアルカノイド。  
A..一般的の意味で良かった。特に、サラリーマンなんかの受けは抜群に良かったね。  
K..次に、バブルボブル。  
Y..とにかく、やつて楽しいよ。何も知らない人でもできるし、その反面奥が深いし。

アルゴスの戦士



COMAPAPA(A)

悪魔参(画)

ZERO機木(Z)

御経堂(画)

K..にやるほど。では、コナミに移ってサラマング。  
Z..派手で、それなりにグラフィックや音楽の出来良かったでしよう。  
K..はい。次にナムコの源平討魔伝。  
A..あのドラマ性や、視覚にうつたえるものが良かった。  
K..はい。次はアタリのガントレット。  
林..キャラクターの個性づけつていう点で、新しかったと思います。  
K..それからSNKの怒。  
お..うん、なんて言うのかな、





やる事が直感的で、とっつきやすいというのがある。

K「で、デクモのアルゴスの戦士。」

K「キヤラクター、音楽、操作性、難易度全てがバランス良くできていると思う。」

K「そして、最後にDECOのダーウィン4078。」

林「やっぱり自機の手軽な進化や退化や突然変異でしよな。」

K「なるほど、まあ一通り難解の井が溜ったところで、ノミ

## 金賞、そして銀賞はどの作品に？

K「さて、ではよいよ金賞の決定に移りたいと思いますが、いかがでしょう。」

A「うーん、どうかかなー？ なかなかいいゲームはあっても、これだっ！ ていうのはねえ。」

お「そうだね、とりたてていいっていうのはない感じだね。」

赤「金賞と言えるようなのはちょっとね。」

K「僕も同意見、どうも頭一つ出てるっていうゲームがない感じだね。」

林「じゃあ、金賞は該当作じゃないということではないですか？」

林「いいんじゃないですか？」

お「そだね、そーなるね。」

K「さて、それでは銀賞なんだけど、こちらはどうかかな？」

A「まあ、前期のモノの中で、特にいいものとしてファンタジーゾーンじゃないかな？」

K「あのキヤラクターと色の使い方が好きだね。」

お「そうそう、あれがいいよね。」

K「うーん、じゃあまず銀賞の一

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇妙世界、SN

Kの怒号前編は出てから目新しいので判断し難いというのがある。

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコンゲームの技を出しているところから見て、

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇妙世界、SN

Kの怒号前編は出てから目新しいので判断し難いというのがある。

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコンゲームの技を出しているところから見て、

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇妙世界、SN

Kの怒号前編は出てから目新しいので判断し難いというのがある。

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコンゲームの技を出しているところから見て、

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇妙世界、SN

Kの怒号前編は出てから目新しいので判断し難いというのがある。

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコンゲームの技を出しているところから見て、

ネットもれた作品をいくつか紹介しよう。

まず、コナミのウェック・ルマンとタイマーの奇妙世界、SN

Kの怒号前編は出てから目新しいので判断し難いというのがある。

ナムコのイーターの復活は、やはりパソコンゲームの技を出しているところから見て、

A「うーん、楽しいっていうゲームは、今現在貴重だね。」

Z「それには逆でもよく、かつ奥が深いっていうのもいい。」

K「うーん、僕は、そういうった意味では全く違った面から評価してはるよな。」

お「それでは、まあ、あのゲームはやってて苦しい。」

K「どうして？（笑）どういうこと？」

K「うーん、つまり、やるべき事をしつかりやらなければ、必ずプレイヤーがやられてしまうということなんだ。」

お「パターン性が強いって？」

K「いや、それが必ずしもそうじゃないとこが、あのゲームの魅力なんだけど。」

お「またその割りとかな？」

K「まあ、普通の人だったら、そう答えるだろうね。」

お「でも僕は違うんだ。」

林「何が？」

お「僕が思うに、死につながらるゲームが多いって、その殺るが殺られるが、っていう緊張感と絶頂感はあるゲームなんだ。」

お「僕が思うに、死につながらるゲームが多いって、その殺るが殺られるが、っていう緊張感と絶頂感はあるゲームなんだ。」

Y「ふーん、そういう見方もあるんだ。」

K「まあ、単に僕がひねくれただけかも知れないけど。」

お「（笑）あと奥が深いっていうのも必ずしもそうじゃない。」

林「200何画あつたところで、最低限の技術と戦略があればクリアできない面はならいから、事実、40面台を越えたら100面まではすぐだつたでしょ。」

A「なるほど、確かにね。」

Y「同じテクニクを多用して、後の方の面になって、新しいテクニクが出てこないっていうことか。」

K「うーん、まあ色々言ったけど、パルポアルも銀賞ね。」

お「それは？」

K「それは？」

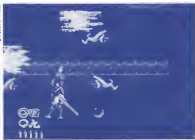
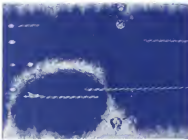
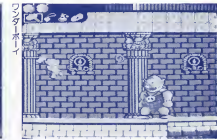
お「それは？」

K「それは？」

お「それは？」

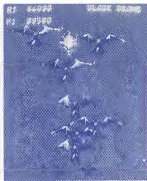
K「それは？」

お「それは？」



# 1986年 GAMEST OF THE YEAR 選考結果

金 賞	該当作なし
銀 賞	ファンタジーゾーン(セガ)
	アルカノイド(タイトー)
	バブルボブル(タイトー)
	アルゴスの戦士(テクモ)
よく練ったで賞	ワンダーボーイ(セガ)
派手で賞	アウトラン(セガ)
七光で賞	サラマンダ(コナミ)
AV賞	源平討魔伝(ナムコ)
雰囲気で賞	ガントレット(アタリ)
気分爽快で賞	怒(SNK)
FX賞	ダーウィン4078(データイースト)



ボーイは「良く練ったで賞」と。  
ではアウトランは？

K「やっぱり派手なのが特長だからね。」

K「じゃ、派手で賞ね。んー次にサラマンダ。」

Z「うん、それなりに良くできてると思うけど。」

Y「うん、確かにきれいにできてると思うよ。」

K「でもね、ジョブ(兼注1)のかわりかあいにあって、遅くなったり遅くなったってのはやめてはしかなきゃ。ちゃんとウエイト(兼注2)をかけるくらいしてはしかなきゃ。」

Y「うん、それに、あのタイマー落ち(兼注3)はひどいよ。」

A「やっぱり、あのゲームはグラディウス抜きでは語れない感があるね。七光だね、グラディウス。」

スの。  
K「んじや、七光で賞」と。では源平討魔伝は？  
お「やっぱり製作側が言ってる通りAVに反してるんじやない？」  
K「そだね。じゃ安直に「AV賞」と。んで、ガントレットはどーだ？」  
Y「うん、悪くないと思うけど。」  
お「そうだね。アメリカの雰囲気なんだよね。でも日本では逆にそれが今一つだった原因みたいだね。」  
K「うん、栗原健郎君の投書じゃないけど、国民性の違いなんだろうね。日本じゃ知らなくてやるやつもゲームの中に入ってるが、なんで、ますないのうらうし。協調性の差かなあ？ まあとにかく」

『雰囲気で賞』とね。で、怒はー？

A「やっぱり、あの赤色手榴弾のドカンドカンっていう爆発がいーよ。」

お「ああ、あの誘爆の快感は忘れられんねえ。」

A「どーせなら、怒の仲間あの爆発にしてくればよかつたのに。」

K「ふむふむ。では気分爽快で賞をあげよう。じゃ最後にダーウィン4078だけ、これはやっぱり効果がすごいね。効果音」とい、あの変型の映像効果といー。

A「うん、あの悪化や退化は、ちゃんとしたアニメーションになっているもんね。」

K「とゆーわけで、ダーウィンは「FX(兼注4)賞」に決定！」

てなわけで全作品に賞が決まった所で、これからメーカーさん方がいいゲームを派山作ってくれようという願いつつ、今回のGAMEST OF THE YEARはお聞きにしたいと思います。どーも有難うございました！

赤渡はコロケカレを喰い逃げし、Y・Yは睡魔につかれるという激しい状況の中で、会議は辛



アウトラン

注3……「タイマー落ち」  
ジョブが重すぎて処理速度が低下してしまうこと。  
注4……「FX」  
効果(音響効果、映像効果など)のこと。効果の美観である effects の首より来ている。

くも終了した。  
今年はどんなゲームが出て、誰が何にハマるかな？  
あ、それから89年のベスト・ゲーム選考は野球のオールスター方式で読者の参加をお願いするかもよ。  
(兼)  
兼注1……「ジョブ」  
CPU、セントラル・プロセッシング・ユニット、中央演算装置。いわばコンピュータの頭脳のするべき処理のこと。つまりCPUの負担のことを指す。  
兼注2……「ウエイト」  
ジョブが軽いとき、CPUに無意味な処理をさせて処理速度を下げるといこうをすることを指す。  
兼注3……「タイマー落ち」  
ジョブが重すぎて処理速度が低下してしまうこと。  
注4……「FX」  
効果(音響効果、映像効果など)のこと。効果の美観である effects の首より来ている。



ガントレット

# OLD ゲーム

さあーて、今回は「戦闘ゲーム」PARTーだ  
野球でいえば、いすれ劣らぬ懐かしの3割バッター  
出会ったら(幸運だぜ)、君も対戦してみようノ



ゲーム界に影を与えた「ギャラクシアン」

## ギャラクシアン

ナムコ

それは1979年後半  
彗星のごとく現われたのだ

奥の画面(ギャラクシアン)は、(ナムコ)の

できなかったけど、ゲーム界に影を  
響を与えてくれた作品だ。間違  
なく名作だった。

### すばらしき波状攻撃

若い読者のために(ボクも若い  
けど)ゲーム内容を紹介しよう。  
操作は、2方向レバーにボタン  
1つ。レバーは自機(の左右移動。  
ボタンはビーム発射)。当時とし  
ては、これが普通だった。

そして、自機を操作して、せま  
りくるエイリアンを全滅させれば  
1面クリア。

インベーダーゲームが終わって  
バツとしたゲームがなかなか出で  
なかった時に、きつそうと現わ  
れた「ギャラクシアン」。さすが  
に、インベーダーを超えることは

とは変わらないのだが、インベ

「ギャラクシアン」が意外と評判がいいので、大ブームを起している。別冊で  
「読者」を驚かせた。下サツと新書が興い込んできた。(ホントはホント)  
特に、大阪府の北山敬通「ドラキョウハント」のレポートがある  
という。大衆的になりまて。このゲームは、どっかというところ  
で「ギャラクシアン」に近いけど、これだけ紹介する暇の余裕に  
せていただきたいと思います。

さて、今回は前号の編集後記にも書いたとおり「戦闘ゲーム」特  
集のPARTー1だ。なほPARTー1か。次のゲームの「ファンアッ  
プ」でなければ、かなりの差なのだ。  
○ギャラクシアン  
○ムーンレス  
さあ、わかつきかな?

ダーの動きが「縦横」だけに対し  
て、ギャラクシアンはなめらかな  
曲線で攻めてくるのだ。それも、  
ギャラクターの色によっても動き  
が違うのだ。紫なら浅い角度、水  
色なら深い角度で。しかも、自機  
の位置や敵が飛び立つ位置によっ  
ても変わってくるのだ。  
と書いても、今のゲームは「こ  
んなのあたりまえ」と派手な動き  
をしているけど、当時としてはす  
ごかったのだ。  
また、ラウンド表示もギャラク  
シアンが最初じゃないかな。ラウ  
ンドクリアをしていくと、旗が1  
本1本増えていき、10面になると  
「10」と書いてい旗になったりして  
進化して、このヒッ  
トゲームは次々と  
「ギャラガ」「ギャブ  
ラス」と姿を変えて  
いった  
インベーダーはどてはなかつた  
けど、コピー品や類似品がけつ  
う多かった。PARTー2や3といっ  
て、前者は自機(のビームが誘導で  
きて、後者は自機(の動きがやたらと  
速いといつた具合。



ギャラクシアンの特長「ギャラク」の「Gal」.

## ムーンクレスタ

日物

## 思い出深い……というよりも ボクをゲーム界に引き入れたゲームだ

でも、こういったコピー品が多  
いのも、ヒット商品の運命かもし  
れないネ。  
そしてその後、ギャラクシアン

は進化して「ギャラク」、「ギャプ  
ラ」と姿を変えていったのだ。  
さらに、ギャラクシアンのボス  
(通称ギルボス)は、次々と出

だいたい1年前位前に、テラクレ  
スタが出たけど、チラシに書いて  
あった見出しは「近頃のムーンク  
レスタ」とつけられていた。  
そこで、ムーンクレスタを知ら  
ない人もいるだろうし、私にとつ  
ても思い出深いゲームなので紹介  
しよう。

### ドッキングして POWER UP

まず、このゲームが他のゲーム  
と違っていた点は、自機の型番だ。  
それまでのゲームは、自機がバウ  
ーアップするといふことはなかつ  
たけど(記憶がいまい、ある  
いはあつたかも知れない。無責任  
かな? ゴメン)このムーンクレ  
スタはドッキングすることによつ  
てパワーアップできたのだ。

自機は1・2・3号機とあり、  
最初には1号機が登場する。そして、  
一定数の敵をやつとつとドックキ  
ングができる。

ドッキングの仕方は、1号機が  
上行き2号機が下に出てから、  
1号機を動かしてドックキングする  
んだ。発射ボタンでジェット噴射  
できて上昇することができ。レ  
バーは左右に動かすんだけど、同  
じ方向に入ればなしたと、勢い  
がついて、なかなか逆にはいか

なってしまう。下降速度が速すぎ  
ると、ドックキングしようとしても  
爆発してしまう。  
かなり説明が長くなつたけど、  
実際はそんなに難しくはない。ド  
ックキングに失敗して爆発してしま  
うから1号機がなくなつてしまふ  
あと、タイム制限があつて、タイ  
ムがなくなると1号機はそのまま  
で、タイムはボーナス点に加算さ  
れる。

ドックキングは1と2号機だけで  
なく、2・3号機や1・3号機や  
1・2・3号機でもできるのだ。  
そして、1・2・3号機が全滅  
するとゲームオーバー。一定得点  
で1・2・3号機が追加される。  
これは、前の1・2・3号機が全  
滅したら再び戻ってくるのだ。

### 変幻自在な攻撃

敵キヤラは、全部に名前がつい  
ている。それまでのゲームは、特  
にネーミングされているのはなかつ  
たからね。これはなかなか画期的  
なことなんだよ。

敵はすべて体あたり攻撃。弾は  
出してこない。このあたりも新鮮  
だったな。

キヤラ名をあげてくると、コル  
ドアイ、スーパーフライ、フ  
ォーディ、メテオ、アトミツ

てくるナムコのゲームに、ちや  
ちよく顔を出さなくなったのだ。  
(特にバツマンシンリズはほと  
んど出演)

クパイル」のも種類。

前の3つはくわくわした動きで  
攻めてきて、メテオは画面を斜角  
線状に飛んできて、アトミツバ  
イルは上からまっすぐ落ちてくる  
といった具合で、それぞれのカ  
ラに個性があつてよかった。  
アトミツバイルを全滅させる  
と1面クリア。8面から最後の1  
面が鬼のように速くなる(細かく  
書くともっとくわしく書け  
ない、残念)

でも、なんたって最高の難易度  
はアトミツバイルの全落ちとフォ  
ーディの忍者部隊だ。15面からの  
フォーディは最後の1匹にのみ  
消えちゃうので恐いなんの。

### やっぱりあつた コピー品

ムーンクレスタにもコピー品が  
あつて、キヤクスターが全部コ  
ードアイ(目玉)なのだ。こんな  
の気持ち悪くてやりたくないな。  
ちなみに、最高点は99999  
0点。私の知っている人は、この  
点数をマークしている。すじの  
一帯。

ああ、それにしてはメテオの波  
壊音が忘れられない。  
P5次回は、戦艦ゲームP P A R T  
2だ。(悠理)



当時は画期的な新機種「ムーンクレスタ」





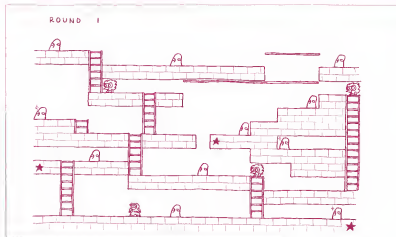
パズルゲームの極地

# ロードランナーⅣ

## 徹底攻略 ■PART1

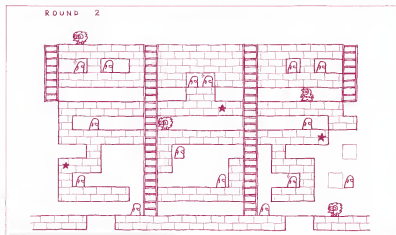
いよいよ、パンゲリング帝国を脱出する時がきた

IP ROUND1~ROUND25



ROUND 1  
敵を宝を1個も取らせずに  
クリアできます。2万点。

ブルータイム。



ROUND 2  
左上に敵をシールドすれば  
楽勝。2万点。

ブルータイム。

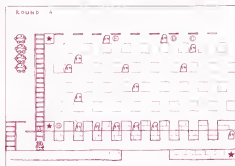
メチャむづいって？  
ハマッたままだあ？  
ウン、そうだろうな。  
考えること、考えること。じっと画面を見て  
考えること。ただひたすらに考えること。  
それがこのゲームだ。  
なに？ お金が続かないって？  
分かるよ、その気持ち。

一面しか行かない？

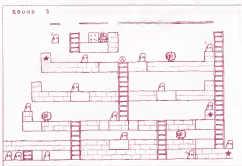
だから、やってやるうじゃないの。  
君の軽いサイフでも、25面まで行けるように  
ネ。

それ、死の手書きマップだ！

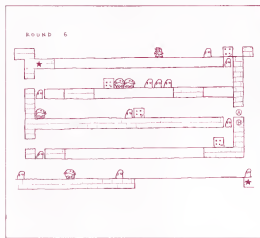
そうそう、隣でサラリーマンのお兄さまがハ  
マッていたら、君のGAMESTのこのペー  
ジ、ちよこつと見せてやると、喜ばれるヨ。  
いって見よう！！



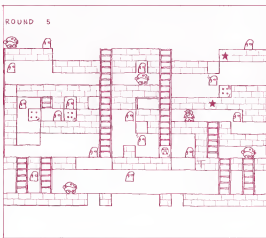
ROUND 4  
①の位置で船を運れて来る  
ことができます。まず②の  
匠入れ、残りの3匹を③④  
から落とせば、⑤の宝は  
取れます。1万点。



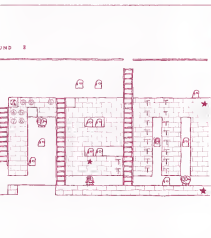
ROUND 5  
右下の取りにくい宝は、④  
に船をかためてすばやくだ  
に取れば、うまく取れます。  
2万点は目標したい。



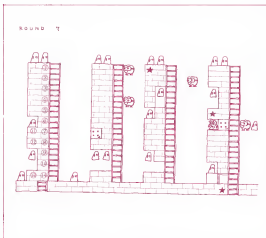
ROUND 6  
宝を全部取った①の位置  
のMBを右に動かす、②の位  
置にいる船は反動で動かす  
て、右下に降りれば、敵は  
います。



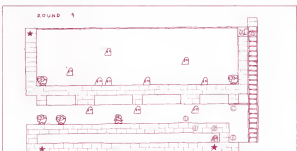
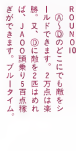
ROUND 7  
①のムービングブロック  
(以下MB)を左に2ブロック  
動かす、そこに敵をシール  
ドすれば楽勝。もちろん2万  
点は。



ROUND 8  
始まったすぐに①②③を  
全部取った(④の宝は隠れ  
キヤをいいます。⑤⑥を  
振り、MBを左に動かす)間を  
おいて⑤を振り、そして  
①がほぼ埋まった⑦の位置で  
振り、右下に降ります。これで  
④の位置に敵をシールドでき  
ます。左下の2個以外の宝を  
全部取った(④の宝は隠れ  
キヤをいいます。⑤⑥を  
振り、MBを左に動かす)間を  
おいて⑤を振り、そして  
①がほぼ埋まった⑦の位置で  
振り、右下に降ります。これで  
④の位置に敵をシールドでき  
ます。1万点、ブルータイム。



ROUND 9  
①⑤を降り間をおいて⑥  
を振り、もう一度①④を運  
り、⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯  
⑰の順で降れば左下は取れま  
す。1万点も可能。



ROUND 10  
①②のどこにでも敵をシ  
ールドできます。2万点は楽  
勝。又、③に敵を2匹はめれ  
ば、JAOO増量り5万点稼  
ぎができます。ブルータイム。

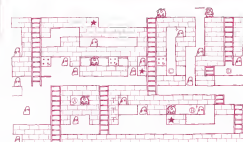
ROUND 11  
まず④の宝を左に1プロ  
ック動かす、中に侵入する  
取り、船をうまく稼ぎ、よ  
うに下に降ります。その際、  
下にいた2匹は④の位置に  
たまっていて、まず1匹  
を⑤の位置でひきつけ、左側  
に連れてきて⑥の位置で①を  
落とす、また②の位置で敵を  
一旦止め、もう一度④の  
位置で残りの1匹をひき  
ひきつけ、⑤の位置に降  
す。これでちょうど2匹残  
にやることができ、又、ハシ  
ゴを登って中に入ります。  
これを繰り返して、最後は④の宝  
を取る、脱出のハンゴが出  
ます。1万点、ブルータイム。

ROUND 11



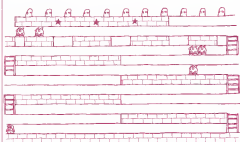
ROUND 11  
始まったらずく①を握り一階後のを握ります。これで右側から来る敵は半殺しにできます。②の間に、左側のハンゴを登ったり降りたりして左の側から降り来るのを遅らせず。死んだ敵は必ず左上にしまりますから、残りの2匹を右上にめれば2万点を取れます。

ROUND 10



ROUND 12  
とにかく、始まったら敵をうまくまくいで最上段まで行き、最上段で敵を殺しまくります。後はあなたの術次第。

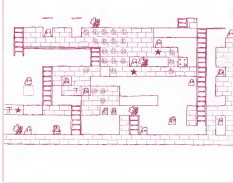
ROUND 12



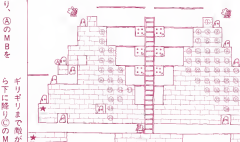
ROUND 13  
まず2匹を②の穴にシールドします。それから①と②と③の穴が取れない④を握って敵を出し、⑤を握ります。⑥は取れ、同様、もう一

度上から握り⑥も取ります。そして⑦を握って、M.B.を右側まで動かし(こうしない⑧の穴が取れない)⑨を握り⑤を取ります。1万点。

ROUND 13



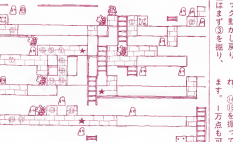
ROUND 14



ROUND 14  
敵が②の位置から降りた時に①を握れば半殺しにでき、タイム。

なおかつ再生して右側におちてくれば、2万点、ブルータイム。

ROUND 15



ROUND 15  
まず①を握り、②のM.B.を右に2ブロック動かします。そしてもう一度①を握り、③のM.B.を右に2ブロック動かして、主を④と握って⑤を握り、素早く戻って再生する⑥を握り、右はじの室を取ってM.B.を左に2ブロック動かし戻ります。②の室はまず③を握ります。1万点も可。

デリギまで敵が近づいてから下に降り⑦のM.B.を右に動かして取ります。そして④⑤⑥を握ってから左に行き、⑦を握り、敵を⑧の①②を握り、敵の頭をうまく③④⑤の室を取ります。⑥⑦を握ったらずくレバを左に入れば⑧⑨を握って1をまたきます。1万点も可。

ROUND 16

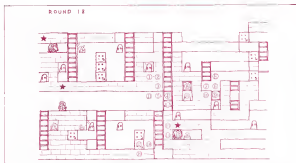


ROUND 17  
まず①②③を握り、2個室を取って左下に降ります。あとはうまく敵をまきながら室を取って下さい。

ROUND 16

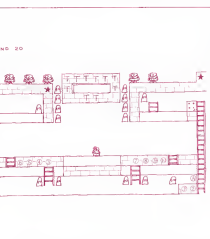


ROUND 16  
練習あるのみ。

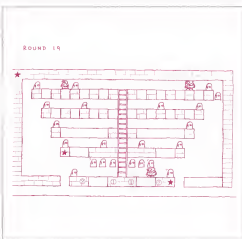


ROUND 18  
左側の3つのMをBですが、まず3段目のMを左にしまで動かし、左側の2個の宝を取、それから右にも3ブロック動かし、2段目のMを左に1ブロック動かし、3段目のMを左に3ブロック動かし、そして1・2・1段目の順で右に1ブロックずつ動かせばMの宝は取れます。⑧の宝も同様、Mを動かして取つて下さい。

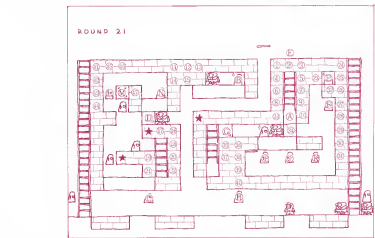
⑨の宝はまず①のBを降り、①がうまくいけたら②を降り、もう一度②のBを降り、それから④の鼻が1回動いたら④を降り、再生する⑤⑥を降り、⑦を取り、⑧の宝を取り、⑨の宝を降り、⑩の宝を降り、⑪の宝を降り、⑫の宝を降り、⑬の宝を降り、⑭の宝を降り、⑮の宝を降り、⑯の宝を降り、⑰の宝を降り、⑱の宝を降り、⑲の宝を降り、⑳の宝を降り、㉑の宝を降り、㉒の宝を降り、㉓の宝を降り、㉔の宝を降り、㉕の宝を降り、㉖の宝を降り、㉗の宝を降り、㉘の宝を降り、㉙の宝を降り、㉚の宝を降り、㉛の宝を降り、㉜の宝を降り、㉝の宝を降り、㉞の宝を降り、㉟の宝を降り、㊱の宝を降り、㊲の宝を降り、㊳の宝を降り、㊴の宝を降り、㊵の宝を降り、㊶の宝を降り、㊷の宝を降り、㊸の宝を降り、㊹の宝を降り、㊺の宝を降り、㊻の宝を降り、㊼の宝を降り、㊽の宝を降り、㊾の宝を降り、㊿の宝を降り、1万点、ブルータイム。



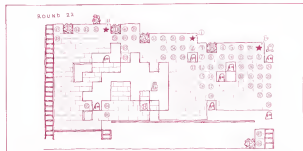
ROUND 20  
⑧の位置にいれば、左側から降りてくる敵は⑧の位置にたまりません。右側から降りてくる敵は降して下さい。①



ROUND 19  
敵を降したらおしまいですが、取れるブロックが少なく大変ですが、その位置パターンを化しやすく、という利点もあります。(無責任な...) 最上段で敵をまき、6個ならんだ宝を降して飛び降り



ROUND 21  
まず左側のハンゴを発見、①②を降り、敵を③の位置に降し、④を降して右側に敵をとします。⑤のBを降り、すぐ降りて敵の頭に乗って⑥を取り、⑦の宝を降して⑧のBを降して⑨のBを降して⑩のBを降して⑪のBを降して⑫のBを降して⑬のBを降して⑭のBを降して⑮のBを降して⑯のBを降して⑰のBを降して⑱のBを降して㉑のBを降して㉒のBを降して㉓のBを降して㉔のBを降して㉕のBを降して㉖のBを降して㉗のBを降して㉘のBを降して㉙のBを降して㉚のBを降して㉛のBを降して㉜のBを降して㉝のBを降して㉞のBを降して㉟のBを降して㊱のBを降して㊲のBを降して㊳のBを降して㊴のBを降して㊵のBを降して㊶のBを降して㊷のBを降して㊸のBを降して㊹のBを降して㊺のBを降して㊻のBを降して㊼のBを降して㊽のBを降して㊾のBを降して㊿のBを降して1万点、ブルータイム。



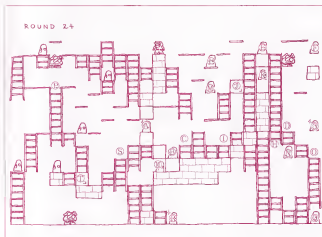
ROUND 22  
まず①の順に降して宝を取り、次の②の敵の位置に降し、③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿1万点、ブルータイム。

## ROUND 23

[illegible]

## ROUND 24

すぐ左隣りにて(A)を取り、  
②の位置に行きます。すると  
敵は①の位置に止まります。  
その敵をうまくよけながら③  
(B)の位置を取って④の位置に  
来れば敵は①の位置にはまっ  
てくればよい。  
そして①のBを右に2マス  
ロツク動かし、①を取り、①  
れば左のDを②の位置に置  
れば、美声く③④を取りつ  
て③の位置へ行くとき、再び敵は  
(P)の位置にきたります。  
これを利用して、2回目にわ  
けて①のBを右に2マスロツク  
動かし、①を取り、残りを  
取って出すれば2マス。



## ROUND 25

すぐ①を握り、頭乗りで②を握ります。さらに③を握り、素早く頭乗りで④を握り脱出します。上まで敵を引き連れ⑤を握って敵をまたいで左側に行き⑥の首を取りに下ります。これでできった敵は⑦にはまります。

まず②の隠れキヤラを見、  
もしなかったら、まず①を握  
り、頭乗りで⑥⑦を握り①を  
取り、②の隠れキヤラを見ま  
す。

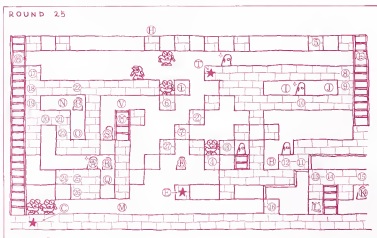
もしどちらかに隠れキヤラ  
がいたら、まず⑤の位置に行  
きます。すると隠れキヤラは  
⑤の位置に来ます。

まず⑥を握り、一段下がる  
と鉤が右に動き出し、⑥の位  
置まできたら③を握り、①の  
位置で⑥を握って待ちます。

鉤が①の位置に来たら素早く  
下に降ります。すると、丁度  
③がうまり、隠れキヤラは一

⑪⑫を振り、顔乗りで右側に乗り⑬⑭⑮を握って⑯を取り、⑰の上で⑱を握って、少しM Bの上で待ち、それから降りて穴を握り、さっきの敵を入れてまたぎます。

次に左ハシゴ下に行き、敵



⑤を取って④の位置に行くと敵はひき返し、右側のハシゴを降ります。⑦の位置に動く、敵は⑦の位置から左側に入ってきます。落ちて来る敵の頭に乗って砂を掘って說出します。1万点。ブルータイム。(GOOD)



## New Love

好きだから  
なんでも語ろう

あのマッピー、リブルラブルの  
名作VGMを生んだ  
大野木宣幸さんにインタビュー

さて、月刊化第1号、しかも  
ハッピーニューイヤーということ  
で、気分一新、WE LOVE  
VGM/ といこう。

今回は華の受験生、Norry  
伊波見がしばらくお勉強一本槍と  
なりましたので、私、JUP阿部  
がこのコーナーを担当することに  
なりました。よろしくネ。

今回は、ナムコ時代に数々の名  
VGMを生んできた、ゲームスタ  
ジオの大野木さんに、Video

まず大野木さんの身上調査

編集部 まず経歴から。

大野木 昭和31年の1月27日に  
静岡県で生まれました。昭和55年  
にナムコに入社。だいたい昔の間  
発をしてきて、8年、9年の  
8月14日にナムコを退社し、遠藤  
さん達とゲームスタジオを設立し  
ました。

編集部 ナムコに入る前に音楽  
関係といいますが、前にオーケス  
トラをやっていたとかいうことは  
ありますか？

大野木 中学の時にブラスバン  
ドをやって、あと大学の時にフ  
ォークソング愛好会というのに入  
っていただけで、特別なことはし  
ていませんでした。

—それで、大野木さんの作っ  
た曲は型にはまらず、のびのびし  
た感じのものが多くんだな。

編集部 ところで、大野木さん  
はなぜナムコに入ったんですか。  
大野木 ゲームが好きでした。

Game Musicについてお  
話をうかがった。

そういうのを作ってみてという  
のもあったんですが、ナムコのキ  
ュウティクというゲームにひかれ  
まして、思わず入ってしまったと  
いう。—それと、やっぱり音をや  
りたいという気持ちが強かったも  
のですね。

編集部 大野木さんが初めて聞  
いたVGMというと何ですか？



左から大野木さんと阿部さん



大野木 ナムコのバックマンと  
いうのがありましたよ。あれの  
コーヒレックの曲が最初か  
な？でも、よく考えてみると  
任天堂のシェリフというのが初め  
でした。

てみたいですね。  
——おっ、これは古いゲーム  
が出てきたぞ、ちなみに、ゲー  
ムのプレイ中に音楽が流れるのは  
シェリフが初めてだった。

## 高く評価コナミのVGM

編集部 今号はコナミの特集を  
していますので、大野木さんにお  
聞きたいのですが、コナミのV

G Mはいいがですか？  
大野木 うーん、全部好きです  
よ。と言ったら、それまでなの

ですが、メロディの美しさというの  
もあるけれど、使われた音源数の  
中で、それを非常にうまく使っ  
ていて、コナミのVGMで、私  
は高く評価している。

確かに、コナミのVGMは  
ゲームの間でも評価が高い。  
大野木 それに、ゲームと切り  
放して、一つの音楽ソースという  
観点から聞いてみると、コナミ  
のVGMは全く違和感がなく曲とし  
て聞けるから。

——そうそう、最近のVGMは  
本当に出来がいいと思うな。  
編集部 特に、最近では他のゲ

## 期待できる セガのVGMレコード化

編集部 話が変わりますが、今  
度、セガのVGMレコードがアル  
ファレコードから出ることになっ  
ていて、その試作品を聞いたん  
ですが、もうお聞きになりました  
か？

大野木 いや、というが、私も  
一緒に作ったほうなんです。作っ  
た本人に、こんなことを聞くこ  
とは、なんという不覚であらう  
か？

大野木 それで話が終わって思  
い出すけど、ファミコンのレコ  
ードを出す、家でファミコンを  
やれば、曲なんか聞けるからい  
らない、という意見が多いんで  
す。要望が多いのはやっぱり業務用  
の音が聞きたいと言っているね。

この場合はゲーム機に持って10  
0円をいれたいと聞けないから、  
それを家で聞きたいと言っている  
です。また、そういうレコードに入  
っているアンケートはがきもガンガ

ームメーカーもがんばってき  
て、だいぶ競争が激しくなってい  
ますね。その中でも、セガのゲー  
ムの場合なんかは、特別気合が入  
っているように思っています。  
大野木 そうですね。セガに限  
りません。水曜日は高くなってい  
ますよ。少しだけ音質が悪いマル  
チ・レコードの域まで入っ  
てきていますからね。それと、  
もう一曲を作る時の環境というの  
も大事でしょう。それが結果  
として、いい曲ができてくること  
になると思います。

——うーん、ナットク。

今出ているアルファレコードのL  
Pには、アウトランとかスペース  
ハリアーが入っていますが、いま  
書いたVGMの大好きな少年連  
の音も大分取り入れるような形  
で、おさまる。

下手にSEなんかを加えたりす  
ると、かえって逆効果、というこ  
とになりかねないですね。  
——おっと、ここで読者の  
皆さんに一つ重大なことがばれ  
てしまいましたね。何、わからない  
って？。そういう人はもう一度

読み直してみよう。  
大野木 試験用のテープをアル  
ファレコードの社員（もちろん担  
当部署以外の）に聞かせたところ  
で、かえって新しいロックグルー  
プが出来たのか、と聞いて掛けてき

たという笑い話もあるんですよ。  
——ゲームを知らない人はセガ  
の名前は知らないのネ。それと  
新しいロックグループが生まれた  
のかと錯覚させる位、セガのVGM  
レコードはデキがいいというこ  
ともあるんだな。

編集部 そういえば、最近のビ  
デオ・ゲームはだんだんステレ  
オ仕様に作っている会社が増えて  
きて、これからの傾向はそれが  
続いていくかと思いませんか？

大野木 うーん、そうですね、  
私としてももういった傾向はど  
んどん広がって欲しいと思います  
皆さんもそう思うでしょう。

ただし、これは技術的に可能な  
ことなんです。同時にコストア  
ップにつながるの、その点が問  
題なんですネ。もう皆さんプレイ  
ヤーの意見は、「もっと欲しい」  
という要望が一枚でも多く増え  
ないことには、どうにもなりません  
からね。

——まあ、そうですね。ボク  
も同意見というところでした。ハ  
ットホン端子を付けたけれど、ど  
う意見を書いたらきりょう。その  
うんざり感がたまりませんよ。  
編集部 まあ、そうやって、最  
新のVGMは加速度的に音質や曲  
のセンスが良くなってきてた訳で  
ね。そういうえば、この間、某FM  
局のリクエストで、コナミの曲が  
流れたらしいんですが、大野木さん  
はご存知でしたか？

大野木 ええ、知っていますよ。  
それから、どこかの交通情報でも  
流れてきたみたいですし、TVで  
は風雲たけし城でもナムコの一番  
古いレコードが使われてました  
から、VGMもかなり便利われ始め  
てきたことは確かですよ。

## 再びコナミのVGM

編集部 またまた話が前後して申訳ないんですが、再びコナミの方へ話を移させていただきますが、大野木さんのご存知のもので、結構です。ゲームの名前を一つずつ挙げて、そのゲームのVGMについて、お話を聞きたいんですが。

大野木 コナミのレコードは一応、2枚出してまして、そのレコードに入れたのは覚えてはるはずなんですけどねえ。(笑)  
それで、今度3枚目を出そうかって話もあるんですが。

じむじむ? これはいい話を聞きました。今度は何がでるか楽しみです。

編集部 コナミといえば、まずパブルシズムが頭に浮かぶんですが、その中から……

大野木 そうですね。いや、待って下さい。言訳じやありません。仕事でゲームをやっているから、それ以上やらないっていうのもあります。曲を作っている、他社のVGMをまねしちゃうんで、そういうのにあんまり影響されたくないんですよ。あとお金もつけないし。(笑)

というところで、ゲームはあんまりうまくないし、内容についてはほとんど無知なんです。

編集部 そうですか。うまくかわされたという気もしますが、音楽という観点から聞きたいんですが。

大野木 そうですすねえ、グラディウスなんかはいいですねえ。なんて、こういう言い方ができ

ないですけど、ほんと好きですよ、こういうの。  
編集部 じゃ好き嫌いだけではないですか。

大野木 まあ、嫌いであっても言わないと思いますよ。(笑)  
編集部 R.F.2というゲームのVGMはどうですか?

大野木 うん、あれはいいですね。何と云うか、アイドル歌手っぽくっていいんじゃないかな? 一般向けするって感じですね。

編集部 ツインビーはどうですか?

大野木 そうだなあ、のんびりしていいんじゃないかな。全部って言っちゃなんだけど、コナミさんのVGMは、みんないいのが多いんですよ。(笑)

編集部 そういえば、サランガもそうなんですけど、最近の音楽成には目を見張るものがありますね。

大野木 おっしゃる通りです。でも、大野木の側から言うと、はっきり言って、音楽成はあんまりどうです。そういつたポイント・エフエクトよりはミュージック・エフエクト、つまり曲作りの方が楽なんです。

どっちにしても、私達がこういつた業界に入った頃と違って、最近はずいぶん出た人が入ってきたんで、だいぶ曲が変わってきたし、音楽成もそういう人がやってくれるから心配ないでいいですよ。

編集部 なるほど。ところで、大別東洋堂はどうでしたか? 私は特にあの曲が気に入っているんですが。

大野木 あれっ? そういえば

んですか?

編集部 はい、残念なことになっていまして。

大野木 えっ残念だなあ。あの曲は、私も好きだったんですよ。特に、あいつたカントーリとエフエクト側の曲は大好きなんです。

編集部 本当に残念です。コナミさんが言うには、他社で似たようなゲームのでやめたらいいんですよ。で外国では出てすから逆輸入している店、たまに見かけますが、そういうお店はごくわずかです。

では、最後に一つお聞きしたいんですが、大野木さんはこれから



あんまり見つけられると、ハズカシくて仕事ができないう。(とは言わぬがたつ)

どういった形で、このVGMにかかわっていきたいと思いますか?

大野木 私自身は恐らく、ファミコンというところにあるでしょうね。ただ、まだあんまりつづいてないという状態ですから、色々と話してみようと思っています。

それで、業務用の方は今はF.M.音源が盛んです。しばらくは様子を見ることにしています。

編集部 今日はいろいろと面白いお話をありがとうございました。これからも、すばらしいVGMを出しつづけて下さい。

# ゲームストアイランド なんだゾ! と

構成  
御旅屋喜久

年末年始のあわただしい中、読者の皆さんは、いかがお過ごしかな? フトコロの中もあつたかく、毎日大好きなゲームを楽しんでいることだろうね。そんな反面、受験生の皆さんはこれから勝負!! 埼玉の栗原くん、岡山の安東くん、そして元編集部長崎くんとNORRY伊沢見!! 他にも大勢の受験生の皆さん、がんばってね。

なにはともあれ、月刊化第1号のゲームストアイランドの幕あけです!!

（原案）demon（著）  
（イラスト）アキラ・カネタカ

SUPER  
MARIO BROS.

ゲームの発展に“SUPER”をつけるというのが最近よくあるが、その分たまたまの“おぼえ”だけではないか?



最近、ファミコンで、スーパー芸、てえのが、はやってるが、はやしたのはこのマリオ様で、おぼえと、い!

なんちゃん

アイランドインフォメーション

おトクな情報を

2つばかり……

その1  
—— バッジプレゼント中止のお知らせ……  
そのかわりに……

10月号と11月号で、私があもじつに1割削ったおぼえ、イラストにはハッパをあびる……と書いてたけど、バツシ製作が大失敗してしまったので、そんなわけで、やむなくバツシプレゼントは中止となりまし。当たった人、ごめんなさい!!

さて、このまま終わったら強盗は情けないわつたらう。そこで私は新しバツシ……何と「ゲームストアイランド」オリジナルテレフォンカードです。デザインは秘密!! どうしても見たい……って、実際におぼえを出して手に入れたくない、おとこ……今までのバツシ当選者の方……

その2  
—— ポスター&ゲームグッズ  
プレゼントのお知らせ

—— 熊崎くん、NORRY伊沢見、栗原かんぱし!!

……前号まで、賞品発表のコーナーを担当していた熊崎くんが、急遽のゲーム活動で中止。今までは彼が集めてきたゲームのポスターとグッズを特別に、読者の皆さんにプレゼントしてくれるそうです。……さて、タイムキールからその他ロゴゲームのポスターやゲームボックス、ステッ……

には、バツジのかわりにこのカードを送りますからカード下部の券を剪断して……と、……書いてあるカードに彼女……にTELして語りあはハートもホッパルテレフォンカード……同刊化記念に……太っ腹になっている新井田……オヤンからのロゴ……は……1つめはこれでおし……

寒々なんかはふつ飛ばせ!!

# 僕のゲーム人生

## ビリビリ!!ギョッ!!その時 両腕に電流が走った

☆私は、今日も元気にゲーセンに行っ。さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。

そんなことは気にもとせず、一人用のボタンを押して、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しようとした時、両腕に電流が走った。

「ギョッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

## ああASO!!これぞ芸術!?永遠に不滅なんだ

☆ASO一面クリアに礼をうけ、さあ、次はもうひとつのゲーム、テラノアに参上しよう。さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。

そんなことは気にもとせず、一人用のボタンを押して、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しようとした時、両腕に電流が走った。

「ギョッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

## ウェーイン!!母ちゃんのばちあたり

☆私は、今日も元気にゲーセンに行っ。さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。

そんなことは気にもとせず、一人用のボタンを押して、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しようとした時、両腕に電流が走った。

「ギョッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

## おれワルガキ!!我はゲーセンより来たり!!

☆私は、今日も元気にゲーセンに行っ。さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。

そんなことは気にもとせず、一人用のボタンを押して、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しようとした時、両腕に電流が走った。

「ギョッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

うなるぞ!!「そう、私は夜になると電気が欲しくなる」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

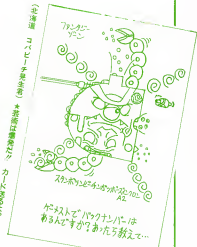
「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」

「さあ、今日も遊べるぞ!!と、10円のポチッポチッを握りしめて、レバーを動かして、ファイターのある所へ向かった。」



（岡田 時と静）★これを見て目ん玉つながらのおまわりさんを思い出したのは私だけ!! (古い!)



たまたま! バックナンバーはあるんだ! すきじゃん! 教えて...





☆優勝カップは彼女のほうに渡され、僕は指をツツンしてイジけてしまふのでした。と言えば、わかってもらえるだろうか? そうです。僕はもうこのアウトランを完

## 心に決めて1カ月ああ感動のアウトラン完走

走ってきたのです。思えば、初めてのあのデラックス堂を見つけた時、へうおお、これこそ自分の求めていたゲームなんだああり! やあつてやるぜ!!! と心に決

## そそっかしい私、ああどうすれば…!?

してやると、随分と逃げやがった。僕は2つの廊下に燃えた。1つはワルガキども。もう1つは

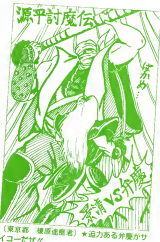
つはにっくきハドソン!! うおろっ!! (神奈川県 小林忠幸君) ★そういうガキンチョはデレ

フオンカードでむちむちたいてやれ!! 私か許す? (しらかし、ハドソンは別に悪者じゃないんだけど) カード送る

からな!!

// ああ、僕はもうしたら、静岡県 ギルドギニアG君 ★静岡のおべんきよをなさい

★アウトランは20日発売のセガのVGMGコードに入ってるよ!! レコードを聞きながら、その時の感動を思い出すつてのはさうかいな!!



# メーカ一 に物申す TO GAME MAKER



《福岡県 HAT者》★こちら、バブルンガ もう少し  
動けー。なんてスヶヘな私。



《千葉県 じのみんぐ》★どこかで見たような顔で  
すか?

「僕はメーカに言いたい。  
日本を変えただけの、二番三  
さんのゲームを乱発しないで  
ほしい」と書く。メーカは  
商品サイクルが短いので仕  
方ないだとか、もう新しいア  
イデアは出ないとか言うが  
もれない。  
商品サイクルが短いのは、  
プレイヤーの飽きつきに原  
因があるのではない、メーカ  
が内容のない、サウンドや  
グラフィックだけの、すぐに

## 本当に楽しめるゲームを望む!!

飽きられるようなゲームを  
次々と発売し続けているから  
ではないのか、まだ一度もや  
ってないのか、それと、僕たち  
の少ない小遣いで、短期間の  
うちに多くのゲームの中から  
、どれがおもしろいかなどと  
わがらがなく、いつの間  
にかゲーセンから消えてい  
く。それが実情ではなかろ  
うか。  
また、メーカから「もう  
インベーダーのような大ビラ  
トは出ない」とのこととい

は書つてもいいくない。彼  
らには、もう一度あのアーク  
ムを起ころうという、という  
意気込みさえないのだ、ど  
うして、このようなゲームに  
出さないはずだ。  
新しいアイデアがないのな  
ら、出るまで待つ、おもしろ  
くないゲームだったから発売し  
ない、当然のことである。  
《岡山県 AND(安永者)》  
★なかなか的を得た書で、  
ついに5回連続採用。僕の考



《高知県 田内旅文者》★かわいいあんなよが  
チラッ。うふふふ。



《神奈川県 片山哲次さん》★私はタイト  
一の社員だ。フフフ。のコメントついで  
す。

## ああ、ご先祖様、おゆるしを...

「あ、のね、ナムコさん!!  
遊撃隊(原)のこのについ  
て書けてもらいますよ!!」  
はつきり書いて、僕もやっ  
てみたいですよ、遊撃隊(原)  
を。でも、僕はまだとて  
平氏系の人間なんです!!  
(大久保さん、仲間ですね)

困りますね、すぐに死ん  
じやうで、ご先祖様にもおこ  
られそうです、まだ一度もや  
ってません。どうしたらいい  
のでしょうか?  
P.S. 友人の集で聞いた  
F.M.書者のV.G.M.が忘れられ  
ません、あれはサイコーです

ね!!  
《愛知県 TZR(志)》  
★ゲーム雑誌は、良書は、悪書、  
!! なるつて。いかに  
な、最近雑誌に要な病氣  
が流行つてるよ!!

「このメーカにも書きたい  
ことがナムコにしろコナ  
ミにしろ、最近よいV.G.M.  
ゲームが多い、そこで一つ提  
案!! ソロシングルで、よう  
かい、ソロコードを出してよ  
うだい!! グラディウス、アド  
ル、アイビウス、V.G.M.の  
に、L.P.じやないし聞けない

のは残念です。  
例えば、A面をオリジナル  
V.G.M.、B面をアレンジ版と  
いった感じにすればいいの  
はない? 一曲だけ聞きたくも  
聞けないつてのは、どうい  
うつてもつらいことなんです。  
ホント、頼みますよ、特にナ  
ムコ、コナミ、セガの皆さん!!

《神奈川県 木村徹也》  
★V.G.M.の面白さというもの  
は、かなり向上しています。  
近い将来にヒットチャートにシ  
ングルのV.G.M.レコードがチ  
ャートインする、そんなこと  
もあるかも知れ

## 良いV.G.M.はソングコードに!

# 甘くても辛くても、 これ、みんなゲーマーの本音です。



《愛知県 I.O.A者》★インシャーのコーナー  
のイラストをおなじみの後、カードあげます。  
USUALLY THEM ALL

定期購読で完璧だあ！

近くの本屋さんにゲームストがないよという君に。ゲーム方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲームスト〇月号がこれでゲームストが毎号確実に君の手に入る、という訳

(注)ゲームストは今号から月刊誌となります。次号3月号は1月30日発売の予定です。



うれしいぞ!前号の反響だよ!!

★前巻で私の「ごすけ」に関する意見を紹介したところ、かなりの反響がありました。みんなけっこう真実に「ごすけ」について考えてくれているようで、私はうれしくなっちゃいました。そんなお便りの中から一部紹介します。

## ●「すりの邪道」

「僕は以前ファンタジーゾーンなどをして連射するときには「こすり」しかできなかった。その頃は「こすり」がゲーム機をいためるとは思っていなかった。」

しかし、ゲームスト11月号を読んで僕は驚いた。自分はゲーム機をいためたというとは……とも思った。しかし、僕は相変わらず連射を必要とす

「すりの邪道さに気付いた僕  
 以前ファンタジーソール」

そんなある日、僕はある店のファンタジーゾーンを見た。WEAPONのボタンを遠く押すために使った「こすり」の跡がしつかり見えた。なんと、ボタンのまわりの塗料が、こすりをやった人のついでで男事にはがされていたのだ。その上、ボタンは一切反応を

せず、弾が出なかった。弾が出たのは「こすり」を使用させているのは W E A P O N 2 の方のみ。もちろん、すぐさま目撃してゲームを終わらせた。これを境に「こすり」をやめてしまおうと思う僕だった（奈良県 花田景浦君）

★花田君はエライ。そう思ってもなかなか実行できないものなんだよ。

スコアラーなのだ」と言うのです。反面、僕は「ルールのない所に競争はない」と思っています。

ハイスコアも一種の競争です。ですから、何らかのルールがなければ、ハイスコア競争はあり得ません。そして、そのルールを作るのは、我々ゲーマーであらうと思うのです。

永久パターンはここまで認め

ームに関して規定がいくつ決められています。やはり秩序な競争は、社会においてもそう認められるものでないでしょうか。ルールのある競争は成り立つ……これ僕の意見ですが、皆さんはう考えるでしょうか。

(神奈川県 元編集部の長 智久君)

(注)ゲームストは毎月2回刊誌となります。次号3月号は1月30日発売の予定です。

私はこれで、こすりをやめました

●真のゲーマーにはやさしさが必要だ!!

これはボタンのこすりついている音が、  
羽根屋さんの意見に賛成しているという。  
「インで二つうらが、葉手」  
「たむこ」は首も承知。  
人よりスコがよければ」と思っている、いい気になっていて、  
自分の持っているゲームのコントローラーのボタンの、他人にこすりたら、皆さんか？」

(東京都 田口順則君)  
★「やさしさ」……いい言葉です。  
デレフォンカードあげます。

☆僕は以前、黒鴨キヤロットの落書き帳でハイスコアに聞

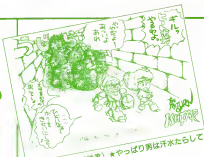
秩序あるハイスコアを……

☆僕は以前、黒鴨キャロットの落書き帳でハイスコアに関する論議を交わしたことがあります。相手の意見では、「ハ

と云うか、点数が高い者がハイスコアラなのだ」と言うのです。反面、僕は「ルールのない所に競争はない」と思うのです。

ハイスコアも一種の競争です。ですから、何らかのルールがなければ、ハイスコア競争はあり得ません。そして、そのルールを作るのは、我々がグーマーであると思うのです。

（神奈川県 元編集部の長 智久君）



(新潟県 越前江坂町) ★やっぱり男は汗水たらして  
たんだなあ。



★なんで半ルが覆てる！



。市役所でカードを



★このゲーム知らない？

に、オペレーターが投下資本の存在というのでも大きな要を簡単に回収できるというところ、ゲームマニアになる人因。メーカーに努力を期待するのはもちろんだけれどね。

(山形県 小北町在住)

★このゲーム知らない読者もいるだろうなあ。

ゆえるぞ。

青年の主張

ゲームセンターの  
本当の存在価値

☆9月号もいよいよ、僕はキミに告げる時が来ます。明らかなに不度  
の観点で行くと、明らかに不度  
です。赤点が多く、留年した学  
で学かに迫られている、学校  
サボってA級ショーへ行くこ  
ような奴だから、ただ、君の  
ような非常識なとは言わな  
い!!

達も人間臭い。人間はか  
し、雰囲気もある。  
結局、同じ目的を持った  
が集まって、美く時を過  
してこぎやアムンクター  
を準備があると思う。  
最近ではアムンクターのお  
で、ビデオゲームも再認識  
れて来ている。あせらずに

今は、昔のインベーダーゲームのころほど、ゲーセンタイムはひどいわけじゃないらしい、勉強できない奴も結構いい奴がそろってるんだ。現に僕が通いづめの所では、常連

楽しいゲームセンターを装った手で作り上げていく。うすれば、悪いイメージもつかは股りのそかれと僕に信じている。

(玲玉鼎 AKA 君)

(埼玉県 AKA市)





# 驚異現象101

## びっくりめーむふん

うーん、今回は読者の方からの質問がけこう来たので、それも併せて紹介するぞん。

びっくりめーむ



50



51

101の折り返し点にきたぞ、驚異現象。今回は北海道から修学旅行の途中編集部に顔をだした読者の外崎君に原稿を書かしてしました。次の獲物は誰だ？

びっくりめーむ



52

同じくパブルポブルで、最後の敵を倒してめでたき、HURRY UPの表示と同時に泡を割ると、15秒くらい間歇がたりと静止してしまふが、やがて面クリアとなる。(豊川市 氏 氏 氏)



53



54



55



56



57



58



59



60



61





# 網島キャロットハウス

## 意外と穴場なのダ



音楽の関心あるゲームセンターを目指す村屋昌彦店長さん。

ちよつと入りこんだところにあるので、わりと見のしげいっている人も多いが、実は駅に近いのがここだ。2階建ての店の屋根を見てびっくり。なんと瓦屋根なのだ。ゲームは全部で48台。(今、店の横の壁に、ネオンをつけてらしたらいいな、と思ってるんだ)と、言う店長さんは、なんと20歳の若さ。ただいまバイト募集中なんだって、

ちよつと入りくんだところにあるので、わりと見のがし  
ている人も多いが、実は駅に  
近いのがここだ。2階建ての  
店の屋根を見てびっくり。な  
んと瓦屋根なのだ。



入口を入れて、すぐ右に階段がある。

2階建ての瓦葺屋根なのダ。

**TAITOPIA 日青**

ちょっと立ち  
寄って行こう



シンプルなお子さんがきれい。



慶応大学と日大高校の学生が通りがかりに寄っていきこいが多いので、あまり常連はいないのダ。君が常連になるすだ。

④ 10512 ⑤ 港北区日吉2-2-4 東京ビルF  
☎ (044) 62-5932

www.2646(440)

ファミマに  
掘出し物が  
あるかもよ

ビルの3階だっていうか、狭い店を想像していたら、にあらず。なんと広々とした空間がそこにあったのだ。

ゲームは全部で20台、新しいゲームと古いゲームがこまめに入れ替わっていてあつて面白く、やまぜにおいてあつて面白く、広い空間を利用して、エアーホッケーをやる。それからここには、タイムギャルがあるゾ、と。

がかアいちし

「そんなに常連は多くない  
という店長さん。みんな、  
んな良い所があるのに気付  
てないんじゃないかな？」  
●前10／9 ●旭区鶴ヶ峯  
12サンクレイビル4F  
☎(045)373-076

2 1 いこふ



左が窓口店長さん。3年前からここにいます。



実はこの倍の店さがあるのダ。



ハイランド 赤い風船  
学生客の多い店



入口にモニターがあって、アウトランが映っていたノ

学生さんが多い。



船の上の観望者は、赤い風上の一隅にあると聞いて行つてみると、そこにはバチンコ屋があらう。おかしいと思つて建物ぐるぐると廻つても、堂々とバテトラランドがあったのだ。  
学生が多いというこの店、やはり土・日・祭日にはクレジツトサギスや大型マシンのメダルゲームもある。マジヤンがもう一つあった。バチンコ屋は、おやきさきのパチナーになっていた。  
店の奥は、おやきさきのパチナーになっていたが、  
前約10〜15分

上大岡の駅のそば、赤い風船の一階にある、と聞いて行ってみると、そこにはパチンコ屋があった。おかしいと思つて建物をぐるぐると廻つてみると、堂々とハイテクランドがあつたのだ。

学生が多いというこの店、やはり土・日・祭にはクレジツサービスがある。

メダルゲームや大型マシンもそろつてゐる。マージャンがないな、と思つたら奥にコーナーになつてた。

店の奥は、おや、さっきのパチンコ屋にながつてたよ。

●前10〜10半

ニューゲームはすぐに入ります。という内山店長さん。



シールハイクに  
参加しよう

## —お年玉を使って ゲーセンめぐり—

ご紹介した横浜11の店に行って、ゲームして、「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

抽選で何かプレゼントがあるぞ。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 集田ビル

新声社 ゲームスト「シールハイク」係

\*11枚全部はなくても、面白い手紙を書いてきた人には何か当たるかもよ。

\*お店の人には、ちゃんと挨拶してネ。

バーナーが通るには。



店に広いソ。



バーナーが通るには。

## プレイシャッター 50円ゲームの店

階段を上った店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

## パソピアード 伊勢佐木 常連になりに行こう

伊勢佐木を歩いて、ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

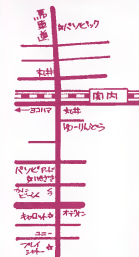
店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。

やれているパソピアード



店に入ると「ゲームストのシールハイクのシール下さい」と言ったらシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはたら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。×切は'87年1月31日。



佐久間商店店長さんはお休みなので、代りに秋本廣典店長さんが来てくれました。

## プレイシティ キャロット いせざき町店

伊勢佐木町の町並みに、見慣れたキャロットの文字、入ってみると、うーん、ちよっと狭いかな。でも店内を見てみると、なんともめばしいマシンはいろいろあるではないか。店の奥では、グッズ類を販売している。おやグッズ類まで売っている。サントス。これは店長の言葉。



おかし大作戦は女の子にも人気。



左が店長の土門さん。右のバイトの人の方が話しかけるんだって。

## セガパソピック 馬車道店

## ちよっと アダルト チック

駅を出て馬車道を歩いて行く。右手に「パソピック」のネオンの文字が目に入る。店に入ると外人が入る。びくりしてしまった（ただのお客さんでした）。ここパソピック馬車道店は土地柄のせいかな、外人客やアダルトなども多いそう。ゲームは全部で66台、2階にはちよっと古いゲームが50円でおいてある。今はちよっとアダルトチックなだけでなく、近々気軽に楽しめるシロロに改装されるらしいよ。

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

⑨前10月11

(ECM-APAPA、協力ECM-SHAMBLU)

マジに  
語ろう

## セガ・エンタープライゼス

## 田副康夫営業部統括部長

# すてきな遊び場を



▲現場を見て学びます…田副康夫さん



## ボーリング場の前座から いま光の当たった主役に

ゲーム場をつくってゆくことが私の仕事です。デイスクワーク身について、若い人の感覚を吸収したいと、常に考えて外へ出て行きます。

今までは、メーカー側が勝手に作った機械を、出来あがっている店が勝手に置いて、プレイヤーが勝手に遊んでいるという時代でしたが、現在はお客さんがどんなゲームを望んでいるか？、どの位の難易度のゲームが通じるか？、1ゲームいくらの金額に設定すればインカムを上げることが出来るか？、店舗をつくる場所はどこがいいか？、などを現場を見て学びます。

ボク等の話を聞くときは、パイプのたばこを二三服くゆらせて捨て、セガ営業部統括部長、田副（くさ）康夫さん、スガエがこいいて訳、坂皿のたばこは全部同じ

長さで消してたよ。

18年前セガに入社して、ずっと営業という仕事をしてきたんだって。ゲームセンターの歴史を語ってくれた。

セガでは18年間仕事をしています。中では、11年間は九州地方を担当していました。入社した当時は、まだジュエックボックスの販売が主でしたが、バーとか飲み屋さんにもよく顔を出しましたよ。いわゆる夜の巷を歩いたのです。しばらくしてフリップパー等が出まわりました。ボーリングが目の出の勢いで日本中に浸透してきました。そのボーリング場で、順番を待つ人、たいくづしないようにと機械



## 信頼関係を保ってこそ ゲームの楽しさが深まる

店を運営して行く中で、どうしたいかを話し合えるしなければならぬのは、地元の皆さんです。商店街の方々はもちろんのこと、学校の先生方、父兄の皆さんともひびきを受けて話し合わなければ、いとも考えてました。しかし、仲た実現は出来ませんでした。なかなかといいますが、店に見学に来て下

を置いてもらうことが次の仕事でした。ですから、ゲームは今のうちに先の当たった主役ではなく、脇役だったり、前座だったりという位置でしたよ。またフリップパーや、アップライトものが入り込まれて来た頃は、機械に非常に故障が多く、アフターサービスのはずの修理が営業の仕事のほとんどでした。メカニックと呼ばれる技術者を養成しなければならぬ程、修理は繁盛してしまいました。

ヒエーツ、ゲームセンターがこんな歴史を辿ってきたとは知らなかった。実は、本日の取材班も16歳、大田18歳、鈴木19歳、林19歳のメンバーだ。部長さんがボーリング場にゲーム機を販売にいらっている頃、ボク等はゲームをしていなかった。

さるPTAの役員の方などは、説明しますと、「私は分かるんですけどね、他の皆さんはどうかしら」というように、父兄の皆さん全部に話が行き渡らない。また先生は先生で、店内に入ると自分の学校の生徒を見つけて、ボカリと頭を殴るんです。困っていました。その店の管理者が女性だったりしますと、どうすればよいから分らず、10番しなればよいからたえたりしました。

そんなことが度重なる、店の管理者には、相手の名前を尋ねること、短い時間までいるお子さんの場合は、こちらから連絡するが

# いづみでも提供してゆきたい

ら、連絡先を聞くことを指導しました。ところが今度は、先生にお名前を尋ねたりする店内に入ってきてみて、店の外見張っているのです。

こんな形で、話し合いというのは持たれませんでした。ゲームセンターが出来るのは、傾斜、しばらくの間、開校後には内容を全然把握してなく、どうも悪い、悪いと言われている、あまり悪い、悪いと言われている、どこが悪いのかを逆に見る、出てみようと、家がお金を持ち出す、「勉強をしない」「目が悪くなる」「夜更けまで遊ぶ」などの理由が上げられるのですが、そのほとんどが家庭の中でのしつけの問題じゃないかと思うのです。

子供達が非行に走らないというこれは、大人にとって気をつけなければならない当然のことですから、帰宅時間がきたら子供達を帰すことを約束しました。父親の皆さんに、どちらに子供達をお帰



## 大変だったです 新風営法前

一番大変だったのは、インベーダー以後、竹の子のように出てきたギャンブルマシンの店が、次々とトラブルをおこし、大きなイメージダウンを招き付けてしまったことでした。一店舗ずつけ

すればよいでしょう?と帰宅場所を確かめ、どこなとも(自分の子供じゃない)知らないというケースが多く、最後はいつも、物別れに終わってしまいました。

先生にしても、校則を破っているというこの中で、いかなる物もいわずに生徒の頭を殴るなどという行為は私には許せない気がしました。なぜ一言をかけた話し合おうとしないのか、疑問に思うことはありますが、親子でも、師弟でも、一方的に頭を殴るなんて野蛮で、許されることではないです。お互いにもっと信頼関係を持たないのです。

ウーム、ボクツとやられた経験を持つていた。しかし、ボクツとやられたからゲームをやめようとは思いません。ボクツ等が校則に違反しないように努力するのは、単に内申書が悪いからだね。

れてしまった、暗い、危険、トラブルがおこる、というイメージは、そう簡単に消えませんが、そこで、業界の中からゲームセンターを健全な経営にして行こうという動きが出てきました。自分

達の手で浄化を計って行こうとする動きです。それぞれの自治体の単位で話し合いがおこなわれることに、報道関係、ゲーム業界の他に、報道関係、学校代表、少年相談員、県青少年対策、ボクノ雑誌も交じって相談し合う機関が発足しました。



## 失敗もあれば事故もあり... でもガンバリますよ

長崎に2年おりました。ちょうど水害があったんです。シャッターを閉めた。どんな水が入ってきた、床の上まで上がって、そのうち機械にも届くようになってくる。お客さんと従業員が一体になつて機械を上におげました。皆さんに助けをいただいた。1軒の方は救われましたが、もう1軒の方は全滅でした。また火事になったり、いろいろなことがありました。

会の前には、大きな施設が広がっていました。表に出てきて話し合いに加わろうとしない人達の数が多いのも多いことでした。そのための協会の人達や、ひんぱんに足をひっぱられることはありますが、そこを乗り越えて。そうしていろいろ、新風営法の話が持ち上がり、施行されてしまいました。

あの時が一番大変な時期でした。

赤坂は「あおアブリブ」に部長さんには居られなかった。ずか」と、長崎の話にすつかり緊張がほぐれ、東京に転勤されてからの、店づくりのお話を聞かせていただいた。

現代感覚にマッチした店をつくりたいと考え、外装にはキラキラした飾りは一切はふいて、すっきりした店構えにしました。ところがゲームセンターがあることを分か

らない人が多いらしく、お客さんの入り方がいまいちです。少し未来感覚を先取りしすぎた感じがします。でも、これに反する、もっともつとすてきな遊びの場を提供してゆきたいですね。

セガのゲームセンターに入っている田嶋部長さんにも会えるかも。これからますます頑張つて、ボク等のために楽しい世界をつくって下さい。(構成 岡崎)



編集部のボウラの魔術にもじつと目を輝かせ、マジに驚いてくれた印刷さんに感謝。上から斎藤、太田、鈴木の3人。右は新幹線新人・林。

ピンボールコーナー

# ジエネシス

今回はプレミア社のジエネシスを紹介するんだけど、このテーマがなんと「人造人間」。つまり人間を造ってしまったというんだからこりや大変！ さて、あなたはこのロボットを完成できるかな？



ジエネシスの全貌。バックガラスが印象的だ。

## 人造人間 ツクルタメニ…

右上、左上のスロープ、その両脇のレン、トップのロールオーバールーにそれぞれ、「ARMS」、「LEGS」、「BRRAIN」、「BODY」と書かれている。これは手、足、脳、胴体という部分つまり、ロボットの部品（？）を表しているんだ。そして、このそれぞれの部分はその文字の数だけ（BRRAINは5回他は4回）ターゲットを取れば完成するというわけ。

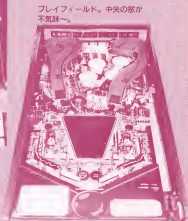
このそれぞれの部分をボディパーツと言うんだけど、こいつを取らなきゃ話が始まらない。まず、ボディパーツの集め方から話を進めよう。

「ARMS」と「LEGS」は一見で分かるね。それぞれのスロープにボールを入れればいいんだ。「BODY」はトップのロールオーバールーを全て取ればいいで、「BRRAIN」はというと、ライトが点灯している時に、そのレーンを通せばいいのだが、このライトはパンバーに当たる度に左右に変わる（ちなみに、1万点のフルレインパンバーアウトレインの5万点ライトも、パンバーに当たる度に左右が入れ変わるんだ）ので注意！ ライトの灯っている方のレーンを通した時も反転します。当たり前だな。

実は、これ以外にもボディパーツの補充はあるんだ。1つは中央のドロップターゲットを倒す方法。

このターゲットを使う方法だ。このターゲットはボールが当たると後退するのだが、その度合いは、ボールが強く当たれば当たるほど大きく後退する。この度合いによつて1万14万の得点がもらえるのだが、これで4万点を取るようにすれば（つまり最高の所まで後退させれば）1文字ももらえるんだ。

このようにしてもらった文字はそれまでに一番多く揃っているボディパーツの所に点灯する（すでに全て揃っているパーツを除く）ので揃えておこう。パーツの数と同じ時は「BRRAIN」、「ARMS」、「LEGS」、「BODY」の順で優先される。



プレイフィールド。中央の部分が不気味～。



左右のスロープ。変わった型をしていると思うかも知れないが、これが実にうまくできている。



## GAMEST発売日変更のお知らせ

GAMEST 月刊化で

発売日が変るよ!!

次号(3月号)は  
1月30日だ

月刊GAMESTは、これから毎月30日に本屋さんの店頭に並びます。まだおサイフがずっしりと重くあったかいうちに、近くの本屋さんに飛んで行って下さい。

プレイした人は気がつくと思うけど、言葉もいだが、実はこのBGM、ボディパーツのタイトルが、それぞれ4つ、8つ、12ポイント灯した時に変わるようになっているんだ。寝ってるネ。

さて、次号ではワイアムスの「PINBOT」か、プレミアの「GOLD WINGS」を紹介したいなと思ってるんだ。もしか

## おわりに&次号予告

すると両方一座にやるかもね！ 今回のジェネシスの取材では、「ハイテクノベル・神保町店」に御協力いただきましたが、こっちはシボルファンは一度は行ってみる価値ありだよ！

では、また。

(後)

## 倍率、エキストラ、スペシャル、みんないっただき！

ボディパーツのいずれかを全て取ると、まずプレイフィールドの倍率が上がる(実はコレがめちゃ重要なポイント)。そして両側のスロープのいずれかが点滅するので、そのスロープにボールを入れれば、マルチボールプレイになるのだ。ボディパーツを揃える倍率は上がるし、マルチボールにすると、それにさらに倍率がかるんだからこいつはスコイ！

ちなみに、「ARMS」が「LE

GS」で全てパーツが揃う時で、その側のスロープが点滅するようになる時は、ボディパーツを取った時点でマルチボールプレイとなる。ボディパーツを取っていくともえめるのは倍率だしやないぞ。3つのボディパーツを揃えるとエキストラボールのライトが点灯し、残りの1つのパーツを取ることによってエキストラボールを得られる。また全てのパーツを揃えればスペシャルも点灯する。

さて、ボディパーツを全て揃えただけではロボットは完成しない。何が足りない？ そう、命を吹き込んでやらねばならないんだ。ボディパーツを4つ全て取ると、ヴァリターゲットの所に「LIFE FORCE GENERATOR」のライトが点灯する。この時にヴァリターゲットを最高ヒットしてやれば、中央のシールドが開いてロボット(女性です！)がお目見えするんだ。

## いよいよロボット登場!!

倍率が充分に上がった時の狙い目はというと、やはりヴァリターゲット。例えば20倍がついている時に最高ヒットできれば、1発で80万点だ！ ちなみに点灯してい



このシールドが開いてロボットが出てくるんだけど、最近見たことがある人、見たことある人、見たことある人……



このロボットは、最近見たことがある人、見たことある人、見たことある人……

前回の当選者発表!

11月号掲載分「苦勞スワードパズル」の賞品当選者は、全問正解者の中から抽選で次の5名の方々に決定しました。

(和歌山県) 木村裕子  
(富山県) 中島克紀  
(長崎県) 羽矢浩雄  
(東京都) 及川前郎  
(広島県) 橋原直幸

以上の皆さまおめでとうございました。早速、お約束の「何か」をお送りします。お楽しみに。

なお、このコーナーでは皆さんから御意見や御感想をお待ちしております。

「お正月 坊さん2人で 和南が!!」

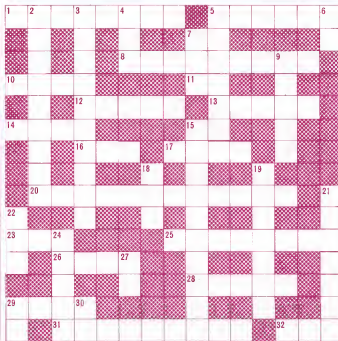
一おまつつまさ。(批評がこわい...)  
(推定・やっぱり赤坂砂希)

前回の解答

(クテの答え) ①ローリングコックピット  
②イカス ③トット ④タカインノパンカ  
⑤ゴードス ⑥スカ ⑦トス ⑧インチ ⑨エキストラ (エキストラ) ⑩スーパーデッド  
⑪ヒート ⑫ハマスズイ ⑬ブラスター  
⑭ハル ⑮ババールク ⑯ラット ⑰ビートル ⑱リンク ⑲マイキー ⑳フナイ

(ヨコの答え) ①ロケテスト ②インストラクター ③リンゴ ④レグリス ⑤スカイ  
⑥エタイス ⑦グラディウス ⑧ハチ ⑨バウス ⑩クラブランガー ⑪ハラ ⑫カバン  
⑬デススベル ⑭ビッグバン ⑮ヒート  
⑯リー ⑰フォースフィールド ⑱レイカ ⑲  
スターブレイザー

年のはじめの 知恵試し あけまして  
苦勞スワードパズル



赤坂のれいしー 前回のクロスワードにはたくさんの方の解答を寄せられて、本当にありがたかった。ムムム... なんかかなかな。しー、あれがあの美力とて思った。大間違いだ。今日も前回よりも内容はあつち、しーもハイレベルにしてみた。コトツでみんでも負けないから厳格しててね。全体的にクテに対する答えを書いて、裏書か封書で、編集部へ。今、前回は苦勞スワードパズル、例まで送って下さい。今回も全問正解者の中から抽選で5名の方々に何かを差し上げます。12月31日必着。

タテのカギ



- ① ロードランナーにスーパーバースプリント、難しくなると。
- ② イン石をよけつつUFOを撃破。君は「GIVE UP」を見たか。
- ③ 「ウォーター」「サンダー」「フレイヤ」と、3種類あります。
- ④ 2本の竹を使ってやる踊り(全くゲームには関係がなかったりする)。
- ⑤ 熱血漢流しにくくん、4面目にて、「いってっ」さんなもて別たたいでいってねえか。あ、あ、一撃で死んじやったじ。
- ⑥ ショートじゃないんですよ。
- ⑦ コナミの2人同時プレイ可能コマカルシューティングゲーム。業務用にファミコンに、MSXにと大忙し。しかもPART IIでは増えましてしょうこのこと。お褒めさます。
- ⑧ わりハチが暴走銃を持ってつちやうよく、銃が強いよ。ゴリラもいるよ。殺虫剤かなんかやねんにならな。
- ⑨ 「ドカーン」うっ、機嫌が悪い。
- ⑩ 「えいっ」かあうっ。
- ⑪ チバチバチ、レイカちゃんやカイチちゃんの得意技。最近はお夜ちゃんも使ってます。
- ⑫ 大抵、どんなゲームであつても終了時に画面に表示される文です。
- ⑬ おまえさあ、人がせつかく「オウケ」を倒してきて入れたカセルから、突然出てくるんよな、こわいじやねえか。バツカンみたいな顔して、24が出て、いきなり目が出てしまった奇妙なゲーム。
- ⑭ おう、紫色のゴースムームで、まっ毛伸ばして追いかけてくるよな。T.M.E.のOUTになると思えるなるし。29最近のゲームには、これが多すぎて運命にもつと重なるよ。
- ⑮ 麻呂用語。つうもあるよ。

ヨコのカギ

- ① 100円入れると、球がでた。打った。90m以上走せばホームラン。おうっ、3でた。アイレムのシューティングゲーム。
- ② 「こめん」つあやまらなだつたら最初からやるな。
- ③ 「ミステリアス・ナイト」の前身となったゲーム。ストリッドが良かった。
- ④ 「なけて」、「ひやくてん」、「ひやくてん」にあるさいな。
- ⑤ 「レスキュー」。
- ⑥ 「アウト」セーフ。ヨヨヨヨヨ。い、やー「チキ」で買っちゃった。相手は何を出した。
- ⑦ 「ダーウィーン418」っ、ダーウィンの何を題材に作られた。
- ⑧ ドランゴンチェインの三角獣をかわず時は、レバーを引っぱって。
- ⑨ 「メトロクロム」にも出ます。「ハイパーオリンピック」にも出ます。
- ⑩ 「富嶺」のことはな。
- ⑪ 「あら」木たまり。イヤーン。突然動くんども。それに小さい、あんまりいじめるとカイ流いちゃう。
- ⑫ バラバラな数です。ゲームの大切な要素でもあります。
- ⑬ 「ドレイブ」コンパイルイレテクササイ。
- ⑭ ステラステラでの自機のこと。
- ⑮ DECOのLIVIDゲーム。ヘリコプターが自機なんだ。
- ⑯ ハイパーオリンピック。跳馬にて、「おう、旗が光ったあの国旗は。」後あたり、ビビッゲーを見つけて、と、「○○○○」して待ってやりな。
- ⑰ 四邊子村伝では魔眼を斬る血しぶきが飛びますが。
- ⑱ ロードで道をけるレイに逢ましょ、おーノを撃てるレノ、タイヤを撃がすな。カンを多め散らすぞうっ。
- ⑲ 2人連続自由自律の器用なマン



# INFORMATION



タイターのロボット

お年玉はゲームセンターで  
使うばかりじゃ能がない。  
こんな楽しいものもある。

## イベント

### 春休みBIG EVENT!!

お待たせしました!! ついに  
AMEST主催のイベントが開催  
されることになりました。日時  
はまだ未定ですが、春休み中(3  
月下旬から1月上旬)を予定して  
います。

内容もまだ詳しくは載えられな  
いけど、都内全域をわかつて、ク  
イズやスポーツ(もちろんゲーム  
も)の大会をメインに企画してい  
くつもりです。

もちろんゲームグッズなどの賞  
品ももちろんです!! ほら、そこ  
の差!! こいつは参加するしかない  
ぜ!! (御旅座)

## ボード ゲーム

### コナミ ボードゲームを発売

この度コナミがボードゲーム  
(がんばれエモ)からくり道中  
町鑑を発売した。(2人~5人用  
2800円)

内容は一言で言うとスゴロクな  
のだが、もちろんたのしいスゴロク  
ではない、どこがたのしいかではな  
い、説明する、まずそれを開いた時  
に目につくアイテムの種類の豊富  
さ。そしてバツが立派なゲームとい  
うのである(思わずゲームを  
売れていきり回してしまっ  
た)。さらにビデオゲーム版をかなり  
忠実に再現している。だからこ  
ろまた楽しめる。製作者の  
このゲームに魅せる意気込みが充



スゴロク版で正月にピッタリ

のように伝わってくる。また、海  
山・城内版の発売も予定されてい  
る。

## ボード ゲーム

### ボードゲーム新発売 ナムコ

こんな出たのは、ドルーガ、  
バックランドに続く第3弾、ドラ  
ゴンバスターだっ(3000円)。  
このゲームのすべし所は、なん  
といても本格的なRPG(ロー  
ルプレイングゲーム)している所  
である。自分が成長するのはもち  
ろん、戦術は本格的なウイゲー  
ムタイプだから戦術の要素がタ  
ツ。少年から大人まで熱くなる  
クロニス(PLAYER)は  
重厚なメタル製のものが見が  
や、うん。

## ロボット

### 給仕ロボットの 開発 ナムコ

ナムコが給仕ロボットの「キュー  
ジュー」を開発。本社の「ロボ  
ビ」で、ジュースサービスを行っ  
ている。「いっしょにいませ」から  
始まり、「どうせこけり、失礼  
します」と礼儀正しくしてくる  
うーん、私も人間が出来ている  
のでは? と思ってしまう。

自分から出てくる、この「キュー  
ジュー」は、デザインもシンプルで  
可愛らしい。一茶一皿あれば良  
い?

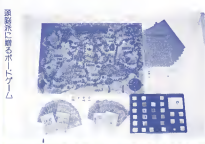


愛らしい子

## ポスター

### ザリターンオフ ポスター!!

ナムココファンの君たちには大ニ  
ニイス。  
ナムコキャラクターグッズを完  
っているお店、あの超人気ボ  
スターの完全復刻版の発売が開始さ  
れた。今まで入手不可能だったモ  
ノから最新ポスターまで全て世の  
まへ!! 今回販売しているのはな  
つかしの「リプルラブル」「ドラ  
ゴンバスター」「バックランド」  
だまだ強い人気の「ザリター  
ンオフ」「ザリターン」の5種類だ。定  
価は今まで同様500円! ゲーム  
ファン必携のこのポスター、君の  
部屋にも飾ってみない?  
こころも、あなたのなにかレ  
ンダーも売っているよ。定価は  
1000円。



源流に則つたポスターゲーム

## VGM

### サラマンダ VGM新発売

サラマンダファン待望のVGM  
テープが12月16日に新発売され  
た。タイトルは「オリジナル・サ  
ラマンダ・オープニング」で、定  
価は1000円。発売はポロン書  
業(株)。

内容は、VGMには定石のある  
コナミのものだけに、なかなか  
スグレもの。始めに「美しい輝  
きを放つ水の惑星テラリス……」な  
んていうナレーションからスタ  
ー。ゲームの方で最終面をクリア  
できた人にも、これらVGM  
は欠かせない。必聴モノ。



ドラゴンバスター



バックランド

## ROUND 20までの復讐

前号(4号)でノミス20面攻略をしてあるが、初めてで、4号を見ていない人もいると思うので、1~20面は復讐。100面クリアを目指してスタート!

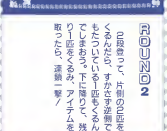
### ROUND 1

この面は必ず泡がサクランホになって来るので、泡をはきまくってあげよう。少しでも虫を殺したい人は、敵を泡に投入せずにアイテムを待つ。アイテムを使えば高得点が得られるが、結果にいくらでもこの面を泡に入れてまめめめりしよう。



### ROUND 2

10段階のバブル、片側の面をくぐるだけ、さすがに3段階でもたついている匹もくあんてしまう。下に降りて、残り1匹をくみ、アイテムを取ったら、連続一撃!



### ROUND 3

この面は必ず泡がサクランホになって来るので、泡をはきまくってあげよう。少しでも虫を殺したい人は、敵を泡に投入せずにアイテムを待つ。アイテムを使えば高得点が得られるが、結果にいくらでもこの面を泡に入れてまめめりしよう。



©TAITO

# E BOBBLE 100面!!

## 徹底大攻略

君はまだやってない??

ゲームスト編集部でいま最高人気のバブルボブル やってみよう!

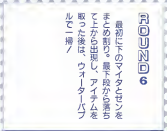
### ROUND 4

初めて見る泡の復讐。1段階ラングのつかり感を再して、集まってくる敵を次々くみ、タイムリミットを止めて、そしてカプツかないで、泡が腐った瞬間に腐った泡をくみよう。



### ROUND 6

最初上のミタとセンをうまく取り、最下段から落ちて上から出現し、アイテムを取った後は、ウイターバブルで。



### ROUND 5

泡の殺法は2段階、1段階は必ず泡がサクランホになって来るので、泡をはきまくってあげよう。少しでも虫を殺したい人は、敵を泡に投入せずにアイテムを待つ。アイテムを使えば高得点が得られるが、結果にいくらでもこの面を泡に入れてまめめりしよう。



### ROUND 7

この面は必ず泡がサクランホになって来るので、泡をはきまくってあげよう。少しでも虫を殺したい人は、敵を泡に投入せずにアイテムを待つ。アイテムを使えば高得点が得られるが、結果にいくらでもこの面を泡に入れてまめめりしよう。

















アイテム&フード

●#エリキター(2017年)

ハブルの飛距離を長くするアイテム。これは、一番初めに出てくるアイテムだが、これを取ると、実は困る点がある。自分のはいた砲に集れな

## ●ホリーワオーター

取ると、ポーナスフードを  
出観させ、その面をポーナス  
ステージとする。ホーリーウ  
ォーターの色によって、ポー  
ナスフードの種類は決まって



**ROUND**  
**58**



**ROUND 57**

まず初めに、降りてくるどらんくをかぶりついたら下に落ちて、最上段に登ろう。そうしたら、どらんくが落ちてくるところを、位置をうまく合わせてかぶりつこう。どらんくの動きのパターンさえわかれば、それほど難しくない。



## ROUND 59

この面は気流が鬼のように速く、初めて見ると、びっくりするだろう。しかし、この面は泡がかなりもつので、スタート位置で走るだけ泡に包めば大丈夫。ただ、まいたがつつこんでくるときだけは、タイミング良くジャンプして石をよけよう。

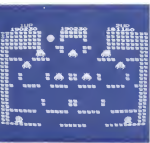
## ROUND 60

初めてのインスターの練習をする図。



## ROUND 61

インベーターばかりで、一見難しい面のように見えるが画面の右上と左上が安全地帯になっている。ここにさえいれば、目の前を落ちていくインベーターをかぶりつくだけで楽勝。絶対死なない面だ。



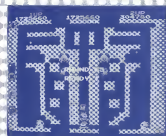
## ROUND 62

この面は、全面中最も難しい面ではないだろうか。どこに逃げて、とどろんとインベーダーの混合攻撃にやられてしまう。右上のアイテムの位置が、インベーダーの攻撃をかわしやすいので私はそこがふりついているいいパターンがあったら教えよう。



## ROUND 64

曲面を見てわかる通り、この面では、水を使って、インペーターを流してしまおう。下から落ちて、ウォーターパブルを割りに行こう。失敗したら、右側に行こう。左側にいると、インペーターが追ってくるぞ。



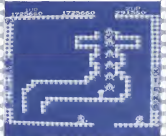
## ROUND 63

この面は、インベーターが上と左右に動いているので、とにかく上をなけりばならない。そこで、左の外壁を利用して、ハイテク登りをして上まで行こう。洞窟はいて、その上に乗り、またジャンプして泡をのりを繰り返す。上に行ったら、かぶりつけば後は簡単だ。



## ROUND 65

すぐ下に落ちて、左上のひっこんでいる壁障の中にはいりこもう。ここは安全地帯なので、落ちてくる敵4匹を次々にかぶりつこう。残りの3匹は、自分が中央の3匹の部分に落ちると、上から落ちてくるので、確実にかぶりこむ。





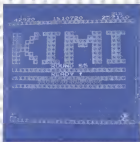






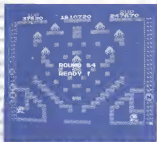
●こいつは 水色、整  
り、それま  
す、潮はき  
ンブの潮合  
潮はきはイ

水色、紫、赤色の3色があ  
り、それぞれ横移動、ジャン  
プ、遡はきて点になる。ジャン  
プの場合は1回500点、遡  
はきては1回100点になる。



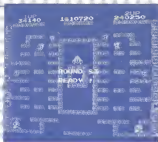
## ROUND 85

一見すこく難しそうに見えるが、実は左右に安全地帯があるのだ。両端で、インペーダーがまっすぐ下に落ちてくるところをかぶりつこう。きっと、これだけ言えば、安全地帯はわかっていただけたであろうっ、と。



インペーターの癖は、左にいれば当たらないので、始めは左端にいう。その後は下に降りてくるので、池にいいよ。池が狭くともてで4、000点かとおもそ。

ただし、「Fで通射がない場合は、何処か池に乗って上に戻るが、インペーターを」といけば、この面も必ず泡がフットに変わるが、さて左に。



## ROUND 83

まず、落ちてくるとはんにくをスタート位置の近くでかきつけていこう。

一匹の場合は、逆側のたぐんは土に跳い出して、泡にたがいて落ちてきた所をかきつけていこう。まんのインペーターは、下からこの泡に乗って壁沿いに垂直に登っていく泡にたがえよう。

二匹の場合は、片方が上にたがいて泡を押しつぶそう。インペーターの真下から上がろうとするので必ず弾に当たるぞ。



## ROUND 89

ファイヤーバブルに泡を舐



## ROUND 87

まん中て位置を合わせてか  
取りつくが、想のもつ時間が  
ごく短いのを承知で連射して  
つつこむがする面。

アイテムは左上だが、靴を  
もっていると取りにくい。か  
なり難しい面だが、エクステ  
ンドバブルでふやして逃げる  
手もある。



## ROUND 88

センちゃんが下ではまっているので、上から火を落としてあげよう。待ては、必ずフアイヤー・パブルは来るものだだが、左右の上の部分で、少し中央にむけてパブルを押しつけてやるという。ここまで来て、過剰りで上に行けないなんてことは無いでしょうね。



## ROUND 86

まん中の上に、数には絶対  
当たらないが、かぶりつける  
安全地帯がある。また、連軒  
があれば、右側でいっさきに泡  
にいれ、まとめてB4 000  
0点も可能。安全地帯さえわ  
かれば、簡単な面。この面も  
泡が何かに変わる。



ROUND 91

ふるふるをかぶりつくしかな  
ない面。しかし、ブルブルが  
異常に速く、非常に難しい。  
スタート時に数匹がかぶりつく  
か、バターン化しないとノー  
ミスクリアは大変。



## ROUND 90

一瞬の操作が生死をわける  
かぎりつこうと思つたわけだ  
を思ふので、敵をきりざりま  
でひきつて、ジャンプボタン  
と泡はきボタンを同時に押し、  
敵の下に泡をばくく同時に敵  
をこびこえ、泡に乗つて上へ  
脱出してしまう。そうすれば、  
は、上から火を落とさせるので  
実に楽。慣れればカンタン。







# 奇々怪界<sup>TM</sup>

ききかいかい

おっ、これはなんだ!?  
奇っ怪な妖怪どもがぞろぞろ……  
可愛い小夜ちゃんと共に闘うぞっ、

物の氣に憑かれし者。  
祈願達成を望む者。  
多々難問を抱えし者。  
福の神々助けし者に  
御利やくあること受合い成り。  
奇妙にして愛らしく、  
爽快にして悩めし、遊戯成り。

©TAITO

奇々怪界

TAITO

## 七福神を 救い出せ

ゲームスタートすると、七福神の前で巫女の「小夜ちゃん」がせせせとお祈りしています。さうして「お祈り」が実現した。すると妖怪一族の「スライ」の「一重くん」が4人でてきて、重さこそ七福神をさらっていきました。それに気づいた小夜ちゃん。「あつ、福の神が逃げ

## 覚えておいて損はない アイテムと敵キャラ

灯りのついでいるところや、地蔵、お玉の祟害を全滅、野菜、特定の位置におフダを撃ち込む、などすればアイテムが出現、いずれも小夜ちゃんに「お利益をもたらします」。なお、アイテムは2つ同時に出現しません。例えば、1面でお玉の祟害を全滅させてアイテムが出現、また次のお玉を全滅させると前に出ていたアイテムは消えるということです。また、出現している

ちやう。これでは、お金もたらならない、病気になるやう。くやしー」と書いて「一重くんを道にかけつけてきました。私には、ただ金欠で力尽きそうです。というわけで小夜ちゃんを応援します。なんのこっちゃ」

そこで、我が小夜ちゃんはお玉とお玉の祟害を片手に七福神救出に向かうのでした。小夜ちゃんの操作は、8方向レバーで1方向移動、左ボタンはお玉を発射、右ボタンでお玉の移動を止し、左右同時に押すと水玉使用、水玉玉の順番は取った順に使われます。

ここで注意しておくと、レバーとボタンはしっかりと動く状態であること、あくに斜めに入らなかつたり、お玉のボタンが入らなかつたり、こなような状態でプレイすると、全面クリアをしても、居るのあまりに合をたいてしまふので、くれぐれ注意。(小夜ちゃんが犬死にするとのは見たくないつ)

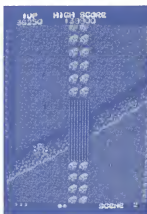
アイテムは一定時間たつと消えます。

それと、敵キャラはそれぞれに個性があり、なかなか憎めないキャラが多い(と書いている)にはポンポンやつてくれている(個人的には特々が気に入っています)。

アイテムと敵キャラは表にまとめてみたので、ぜひとも見てください。さつと役に立つです。



あつ一つ / 門中が閉める!!



川に落ちた小夜ちゃん。あわれはり……

©TAITO



豆を拾う二匹鼠。小夜ちゃんはお鬼ガ!



鼠がいない1面のゲートもこのとおり。

## 奇妙な妖怪たち



フカバカ…ふわふわと飛んでいる。高次直達と弾を出すが、向きがかわると2度と弾を出してきません。200・100



お宝…3・5・8匹連続で飛びまわる。一編隊を同じ方法（おフダかお旗）で、全滅させるとアイテム出現。200・100



魚無頭…別名「水子」とりつかれる（能れる）と小夜ちゃんや操作しずらくなる。鳥頭をくればやっつけられる（100P）。また、賢やとらうらにこすりつければ取りはらうことができる。200・100



はけうり…井戸がある所である位置にいと出てくる。50・100



お蚤ちゃん…六角堂に住んでいて、4方向に餌をばして攻撃する。餌の部分には、あたり判定はない。6発でやっつけられる。600



ガクザン…小夜ちゃんもたまたましているところから出てくる。4回までは攻撃できるけど、4回目に攻撃したあとと無敵になる。障害物にあたると自爆する。100・50



ばけちようもん…ふわふわと浮いていたかと思うと、いきなり止まって火を放つ。火はおフダもお旗もきかない。50・100



はしり餅…同じ場所に長時間いると、自分の脚めから飛び跳ねてくる。50・100



カベバ…小夜ちゃんに近づくとかさを広げてまわり始める。1周まわるか4周以上出てくると突進してくる。お旗はきかない。300・—



一徹くん…小夜ちゃんを見張っていて、逃げたあとと仲間の妖怪を連れてくる。直接攻撃はしないけど、ふれば死ぬ。200・100



末はお…石つぶてを投げってくる。石つぶてはおフダお旗いともきかない。300・200



みのじい…小夜ちゃんに焦つきつ、つぶそうとして落ってくる。性格的にしつついて、やっつけておくこと。200・100



林々…小夜ちゃんに近ずき、お手玉を投げる。お手玉はおフダお旗共に破壊可能。（0点）300・200



ニョロニョロ…くねくねと動きながら、すり寄ってくる。お旗はきかない。200・—



とうせん坊…上下に動いていて、小夜ちゃんに近づく、倒れておしつこうとすると、5発で死ぬ。某氏がタイマーと書いてあると書いてある。100・—

（注意）文末の数字は前がおフダ、後がお旗による得点で、横棒はやっつけられないので、無得点の意味です。

## 行けぜ全面攻略開始！

### まずは練習面

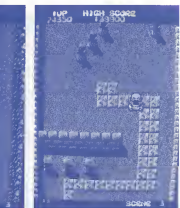
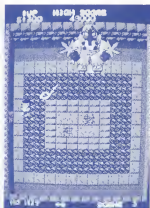
### できればフルパワーに

簡単キャラやアイテムの全面攻略を把握したところで、全圖收めにしよう。8面を除いて、各面には鍵が落ちており、鍵をもらえない所では妖怪退治に出ない。

それでは妖怪退治に出ない所を把握しよう。その面の大物妖怪がいる所（七種神の1人が封印されてお旗に通ずるゲートが開かないので注意）

### 1面

ラザンとはしり鐘には注意。ある程度かせいだら、先へ進もう。あまり時間をかけすぎると、大物妖怪がラククUPするので注意。



風がくる一つ。よく見るとアイザックらしい。

ニョロニョロにつかまって尻を食う小夜ちゃん。

重い// あいのいあん力きりつ//

<p>青色のおフダ…射距離がのびると同時に、特定の人物妖怪の耐久力がある。4段階に距離がのびる。</p>	<p>茶色のおフダ…小物の妖怪を通過できるように。黄色と組むととても強い。</p>
<p>黄色のおフダ…おフダが大きくなり、当たり判定が大きくなる。</p>	<p>黒のおフダ…おフダのスピードがUPする。特定の2カ所にある。</p>
<p>オニギリ…得点UP。</p>	<p>青色の水晶玉…敵を日秒間止まれる。日面で使うと長時間止めることができる。（泡のため、永久パターンにはできません）</p>
<p>黄色の水晶玉…画面上の敵を全滅できる。ただし使い道がない。特定の場所に隠れている黄水胆の所に、お旗1棒が出る時がある。この黄水胆は1/1（わー言っちゃった）</p>	<p>巻き物…壁紙面定要。</p>
<p>脚悪い棒…小夜ちゃんか1人増える。</p>	<p>巻き物…壁紙面定要。</p>

得点はオニギリが2,000点、巻き物が800点、あとは全部1,000点です。



[illegible]

くはない！  
すに

登場してくるではない。  
 村神様も出ては来ない。そ  
 れの発音の辺で居る。い  
 なる。お頭が苦悶をみせる  
 なる。と、豆餅がまた左に返  
 する。  
 とにくりやつてけた。大  
 黒天が出てくる。あとにガ  
 ンない！

2面

しておいので参るに。  
 次に、左横よりローレルが  
 だ、ばけちやうつておこ。も  
 つかりやつておこ。も  
 し火の玉が勢たうつにつ  
 たら距離をみて、火の勢を  
 通るより、そして、上の勢を  
 よけるようにして、そうす  
 ると距離が近づく。  
 闇のふた先の人の中に、青  
 いおがが問合せている。  
 この二の犬物語は、左  
 王「これの犬物語は、左  
 下から小さい程をもち、右  
 下は長い程をもち、犬が  
 つてゐるが、犬のような  
 ないノミミスであるから  
 だ、雷下王はやつて通つ。32  
 発で雷下王はやつて通つ。

青いおんだをのりしに取  
 つつける。とにくり、右  
 左手の村神様の髪（小  
 髪は連射してこない）な  
 覚えておけば大の火。  
 これで雷が放出。タレ  
 目がかわい。あととん

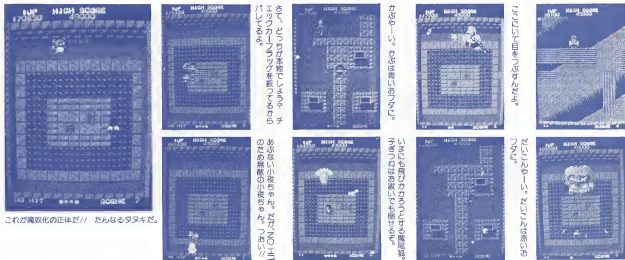
3面

といを離れてやつてく  
 かなないぞ。

お祓いオハライ

[illegible]

## 4面

[illegible]



1



いこと。鍵は井戸を一回回しから消して、右から取りに行く。

鍵を取ったあと、右下の地蔵に青水晶が隠れている。だが、けど、はしり鱈が多く出るの  
で注意。

縦スクロールに変わってから  
のバカバカの攻撃は、こま

6面

そこから鳥居の所までは、  
4面を突破した君なら、の  
カッパだ。  
そして、右から下へ行くけ  
ど、鬼火の所がつかいも。  
水晶がぬれ使って抜よう  
無い時は、少しずつ前進す  
うんとかなる。

---

横り向き右まに連射。近よ  
て右まに逃げる。敵は  
一番右から上についてしま  
で、間をつめて連射。これ  
で、間とか落てると思うけど、  
バタタンがくすむ場合は、  
とにかく敵の目をつめ。そ  
うすれば、隣に追いつめられ

きたら左によって、左目を改  
 筆。左目がつぶれたら右目を  
 攻撃。これで勝てる。要は、  
 左右の目に18発ずつ撃ち込め  
 ばいいのだ。  
 これで弁才天も救出。顔を  
 見ると不満そう。はいはい、  
 あと3人でしよう。

**問題は操珠僧だけ**

**5面**

## 5面

距離をあけて連射。移動中ダメージをあたえられる。間はかかるけど強くないぞ。寿老人も救出して、残るのは沙門天ただ一人。

**7面**

7面

この置換の下のフカフカが強いと、弾を出さなければならぬ（ほんの少しだけ動くけど）、弾をよけられるようになれば、なんともな。横の上も、前半より後半がきついで、後半で水品を使っている。でも、鍵を取

**8面**

その次の井戸3つと六角堂は  
ほぼなりつらい。ばけうりの  
出ない位置から、おちやん  
をやつて走り抜ける。プ  
カプカにも要注意だ。  
大物妖怪は「魔蛇化」(まぬ  
け)の名前はまぬけてちよつ  
と強い。

---

これで昆沙門天も救出して  
7人そろったところで、小夜  
ちゃんもパンザイ!  
だが、七福神から出た毒薬  
は「船がないんです」と、  
小夜ちゃん再び戦いの場  
へ。

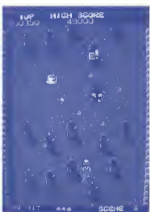
というわけで、2回突入。

この裏面、注活になっていて、3つ目の巻物を取らないと脱出できません。

巻物は一定の地点におおきいすべし出現し、ふればとれま

取る順序は、ま、中、右で、3つ目を取った時点で、2つ目の地震帯を抜け、道が変ればもう少し。

とにかく、周目は完璧に攻略してから(と思うけど)攻めたい所があれば、おのれ紙からうたいぬ



2つめ。小霞ちゃんがぐりと玉をばとっている。

# ゲーム人気度ベスト10

前回	順位	機 種	メーカー
初	1	源平討論伝	ナムコ
初	2	怒号屠魔	SNK
1	3	サラマンダ	コナミ
初	4	バブルボブル	タイトー
初	5	奇々怪界	タイトー
初	6	アウトラン	セガ
2	7	アルカノイド	タイトー
初	8	ジャッカル	コナミ
6	9	ザ・リターン オブ イシター	ナムコ
初	10	ロードランナー IV	アイレム

寸評

今回のヒットゲームBEST 10は56店で集計しました。注目したいのは、アウトランは56店中22店しかBEST 10に入っていないなかったけれどその内20店までがトップだったということです。これはスゴイことです。今後の動きに注目したいですね。初登場のゲームが多いということは新製品の開発サイクルが短いということなのでしょう。

(注)各店舗に提出していただいたゲーム順位を、1位ゲーム10点、2位9点……10位1点として計算し、その総計(総点数)を基にトーナメント順位といたしました。

## 君こそゲームスト

### ●怒号屠魔

1位	1,464,110	ACHA(宮城)
2位	1,378,790	O.M.(山梨)
3位	1,374,200	T.Y.(愛知)

### ●サラマンダ

1位	5,333,100	ACU-EPS(東京)
2位	5,112,800	STAC-DRU(大阪)
3位	4,910,200	MGF.BLUE SONNET(宮城)

### ●バブルボブル

1位	9,999,990	ACU-Y.N(東京)
2位	9,999,990	STAC-NSB&アリゲーター(大阪)
3位	7,185,280	SIN(千葉)

### ●奇々怪界

1位	1,388,650	ACU-EPS(東京)
2位	1,309,350	AOI美夢(埼玉)
3位	1,191,500	SPREAM-K.W(宮城)

### ●アウトラン

1位	46,273,590	STAC-NSB&ブラボー2(大阪)
2位	45,656,360	EXPRESS(青森)
3位	42,502,050	SPREAM-SOL(宮城)

### ■ゲームスターズハイスコア募集要項


君こそゲームストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの募集書を使用してください。(同様の様式ならば、複製はかまいません)

記入はお店の店長さん等になってもらうのがベスト。まあ、記入もれがないように注意してください。

ACU-EPS  
怒号屠魔の  
バブルボブル  
のハイスコア  
を募集します



AIR NEXT  
WIN  
怒号屠魔の  
バブルボブル  
のハイスコア  
を募集します



ACU-Y.N  
奇々怪界の  
バブルボブル  
のハイスコア  
を募集します



ACU-EPS  
アウトランの  
バブルボブル  
のハイスコア  
を募集します



### ●アルカノイド

1位	1,402,320	T.Y.(岡山)
2位	1,370,830	TAX(徳島)
3位	1,319,320	ASTV.QUEECH(山口)

### ●ジャッカル

1位	796,700	AIR. NEXT. WIN(徳島)
2位	717,400	村本 誠(北海道)
3位	681,600	Z-SPM(TORU) (三重)

### ●ダンガ-

1位	1,349,100	CCM(千葉)
2位	1,339,700	SURPASSER.R.T(愛媛)
3位	1,228,000	ぼちゃ(山梨)

### ●ギガス

1位	1,051,330	XID(千葉)
2位	1,047,480	T・Y(岡山)

### ●ロードランナー

1位	1,641,070	(46番)FANCY-ACU-KE(東京)
----	-----------	-----------------------

#### 注意点

★清く正しく美しく……くれぐれも正統プレイで! 永久パターンなどのは使用は問題外!

★親切はちゃんと守ること……

あて先は 新声社 ゲームスト編集部 「君こそゲームスト」係

COE  
2位の  
1,370,830  
TAX(徳島)  
1,319,320  
ASTV.QUEECH(山口)

XID  
1,051,330  
1,047,480  
T・Y(岡山)

## ナムコ苦小牧ステーションビル店

北海道小牧市表町4-3 ☎(0144)36-8803

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最上到達	122,100	T★SHIGE	誰者タリ
2	アルカイド	871,550	T★SHIGE	
3	ダークエン4078	535,710	北山一平	
4	1342	194,550	中野明	
5	ジャッカル	41,000	清石健	
6	サラマング	2,098,200	北山一平	
7	ハンガロン	1,660,320	山本真彦	
8	エリザベツグアウ	2,155,450	社	
9	ワシントン	49,500	K	
10	インテラの復活	全面クリア	武田雅彰	

## ダイエーレジランド十和田店

青森県十和田市第一番町7-1 ☎(0176)24-0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最上到達	最終クリア	SUPER-NEC	レベル4(真)
2	バブルボブル	3,121,840	SUPER-NEC	1コイン
3	アルカイド	1,035,880	YGM	最上到達
4	サラマング	1,979,300		最終クリア
5	奇々世界	379,600	MARSHALL	
6	グラフィクス	1,266,200	松本AND JUNO丸井	ハード
7	アテナ	5,755,300	HN	1コイン
8	ファンタジーゾーン	10,864,340	MARSHALL	2人プレイ
9	ペンギンウォー	36,202,636		TIME 40:45
10	くにおくん	384,400	1-WYRECK	

## 弘前ハイローサーズランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	45,656,360	EXPRESS	51'01"28
2	サンダーブザー	443,840	勝ちちゃん	全面クリア
3	サラマング	2,076,420	EXPRESS	
4	アルカイド	1,062,560	YNG	全面クリア
5	アテナ	1,514,490	HE	全面クリア
6	怒号屠龍	250,840	FIRE BURST	
7	ラストミッション	440,400	EXPRESS	全面クリア
8	のぼらん	505,450	Lik Tick	
9	X X ミッション	1,750,000	MACHIE	HEN
10	ダブルボウラー	2,500,000	C-C	特設177開封

## DLL 屋内遊園地一商店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23-0601

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリザベツグアウ	38,154,736	IGC-KKD	ゲームクリア 30分30秒
2	奇々世界	1,780,700	IGC-KKD	3周・3周
3	奇々世界	341,560	すずきタツ	7周クリア
4	バブルボブル	2,877,750	IGC-KKD	R-58
5	ファンタジーゾーン	15,306,700	IGC-KKD	3人プレイ
6	アテナ	1,608,150	IGC-SAM	小学生
7	怒号屠龍	361,200	IGC-KKD	全面クリア
8	ASO	3,127,290	MIT	
9	アルゴスの戦士	3,863,730	IGC-ZUN	WKC 会員募集中
10	無敵進出のみ	370,750		あきあき

## ゲームコーナーロム

宮城県仙台市青葉区2-17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	12,806,520	でらくん	3度目・1周
2	アルゴスの戦士	4,342,380	KCL	全面クリア
3	奇々世界	552,050	たかお(MAR)	2度目・3周
4	バブルボブル	3,162,400	おばちゃん	6度
5	怒号屠龍	1,432,710	ACHA	全面クリア
6	サラマング	2,145,100	たかお(MAR)	3度目
7	アテナ	1,265,650	KCL	全面クリア
8	サイドボウラー	101,700	QZMLP	6度
9	くにおくん	335,200	ELJ&KRL	3度目・4度
10	アルカイド	928,930	RDM店長	全面クリア(1)

# めざせ ハイスコア!!!

ゲーム機に表示される数字...それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

## ゲームコーナーロム

札幌市中央区南2条1丁目5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最上到達	最終クリア	タカヤサ	保田
2	怒号屠龍	142,530	DANERU	3周
3	サラマング	1,214,400	大地	2度目・5周
4	スラッシュファイ	540,530	DEAL 30.00	150
5	ファンタジーゾーン	3,785,200	有門中島	13周
6	アルゴスの戦士	4,254,250	オヤジ	24周
7	奇々世界	156,650	松野達	5周
8	アルカイド	300,690	美山	15周
9	くにおくん	221,350	関水祐	2度目・4周
10	スペースハリアー	52,828,780	タモ子	全面クリア

## 銘路キャロットハウス

北海道釧路市南大通り4-3 ☎(0154)53-2488

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	12,977,180	ABC	
2	ツインビー	4,407,150	N GIL	
3	ドラゴンバスター	2,589,980	M-W	
4	奇々世界	1,332,750	INOUE	WADO
5	ASO	618,490	ABC	
6	1342	563,270	中村 浩	
7	グラフィクス	489,880	ABC	
8	ダークエン4078	442,220	ABC	
9	ワシントン	367,800	V-MAX	
10	最上到達	243,700	N GIL	

## ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町15 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	25,934,190	北山一平	ゲームクリア 30分30秒
2	怒号屠龍	169,500	松野達	1P・1コイン
3	バブルボブル	2,175,320	増井 浩	1P・1コイン
4	沙羅堂	2,034,100	木内 達夫	3周・5周
5	ジャッカル	717,400	村本 誠	全面クリア
6	最上到達	592,900	喜橋たから	全面クリア
7	アルカイド	983,520	北山(小)	全面クリア
8	グラフィクス	936,500	VIC(中)	
9	ソロソンの娘	4,118,810	松永(博司)	42周
10	ロードランナー	184,500	中澤 智史	1P・1コイン

●NTKはJANUS Tv Game Kenkyukaiの略称で、会員制、30分あまりのサークルです。そのNTKの主な活動場所がNTK恵庭店というわけですね。(NTK会長 石井賢司)



●ゲームプラザNTK恵庭店

## 札幌そこう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区南2条2丁目 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅堂	2,599,000	RINO	ランタ高4-3
2	バブルボブル	2,974,890	つきたて	ノーマルR-62
3	サンダーブザー	460,340	えびひろし	ノーマルスター
4	XXミッション	1,415,700	スズキ	ノーマル
5	ワシントン	345,700	高尾高志	5Aノーマル
6	アレスの翼	149,650	ELF	入夜2日目
7	ファイナルラブ	100,080	RINO	R-8入夜2日目
8	奇々世界	347,300	不明	ノーマル
9	ハンガロン	37,118,710	木内定雄	シナタラ タイム5分
10	結	1,302,200	東岡利和	最終クリア

## プレイステーション夢仙居

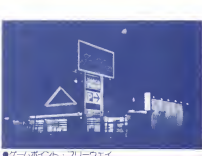
北海道札幌市西区夢田町2丁目 ☎(011)821-1199

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	28,177,730	松永 達夫	5分30秒 1P・1コイン
2	サラマング	3,162,100	喜橋 達夫	1P・1コイン
3	アルカイド	1,125,340	西村 賢治	最終クリア
4	サンダーブザー	434,370	つきたて	最終クリア
5	バブルボブル	3,739,640	上村 利雄	R-73 コイン
6	怒号屠龍	1,256,000	増井 浩	最終クリア 1P・1コイン
7	ジャッカル	358,400	星田 達夫	ノーマル
8	奇々世界	388,950	HIROKAZU	R-9 ノーマル
9	スーパーゼビウス	10,000,000	松永 達夫	3P ノーマルクリア
10	最上到達	243,700	清水 達夫	ノーマル

## ゲームポイント・フリーウェイ

札幌市西区富丘2条2丁目2 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	20,947,240	増田 浩	ゲームクリア 30分30秒
2	アルカイド	1,322,310	志田 明	全面クリア
3	奇々世界	332,100	松永 達夫	8度
4	バブルボブル	2,558,200	清水 達夫	52周・1コイン
5	サラマング	1,962,500	西岡 秀徳	2・3度
6	最上到達	259,600	鈴木 俊也	全面クリア
7	怒号屠龍	115,690	志田 明	1コイン
8	新島伝説(おん)	753,850	田中 哲一	6・2度
9	スペースハリアー	30,185,400	宮下 成一	18周
10	アレスの翼	352,000	中村 浩一	1コイン



●ゲームポイント・フリーウェイ

## プレイシディキャロット菓店

東京都港区区東横1-15-1 宮田ビル1F ☎(03)843-8735

GAME	H-Score	NAME	備考
1 バブルボブル	9,999,990	ADU-Y N	2P45万増7点
2 アウトラン	41,150,000	LD	4327 全通3回
3 奇々世界	1,388,950	ADU-EPS	3 8
4 ロードランナー	1,647,070	FINCH ADU-R	R-46
5 流星戦艦	5,333,100	ADU-EPS	7 1-5
6 スリムシオン	593,000	SHMP BJMY	全通2クリア
7 ファイアーラップ	202,400	一般2 王	ステージ5
8 シュルクワラ	897,400	EXCHANGE	4 4
9 怒雷衝鋒	193,630	あかぬ-AU	3面の最後
10 ジェムラ	402,290	RUN馬不発	4面の最後

## ゲームプラザ・サ・ゴリラ

東京都港区区東横1-15-1 サンシャインシティ名称店 ☎(03)843-8735

GAME	H-Score	NAME	備考
1 バブルボブル	2,879,570	Q S W	
2 ファイアーラップ	199,020	メロコシ	
3 怒雷衝鋒	163,990	ASTERISK	
4 アウトラン	30,612,830	大森あず	
5 奇々世界	407,605	MAT	
6 アリスの翼	396,600	CHI	
7 エンジェロウサー	2,279,120	ボビー松谷	
8 妖魔伝説	162,500	えいけい	
9 黄金の城	5,667,800	ARO	
10 ハンダマン	47,689,670	森井優	

## ハイクセガバド

千葉県市川市1-11-1 丸井地下 ☎(0471)83-8844

GAME	H-Score	NAME	備考
1 スパークワールド	429,900	PON	NORMAL
2 XXシシオン	1,413,300	JP	普通はクリア出来ないが、この店ではクリア可能
3 アウトラン	45,919,600	美月有希	100%クリア
4 バブルボブル	7,185,280	SHN	4周か5周か
5 流星戦艦	239,400	村田清之	通常クリア
6 UFOハンター	263,400	FAMK-JUP	100%クリア
7 奇々世界	313,550	太達雄一	1つだけ1/100
8 ガラス	466,100	セツラン様	まっこと命
9 怒雷衝鋒	148,150	田中	NORMAL
10 LAST MISSION	376,800	DR. K	NO.1

## ナムコ ゲームズスポーツ

千葉県市川市川1-4-10 タイマービル1F ☎(0471)26-1568

GAME	H-Score	NAME	備考
1 エンペルローラー	37,379,190	石井	全通クリア
2 ASO	2,997,410	高下	〃
3 サウダーセター	416,070	石井	〃
4 スー	1,386,680	稲橋和幸	〃
5 流星ボウシ	10,012,290	津原	〃
6 黄金の城	10,000,000+6	BLOOD	〃
7 アナ	1,362,730	津原	〃
8 シルクパルク	162,600	村井	6周クリア
9 流星パルク	999,900+6	村井	全通クリア
10 ガルディ	1,000,000+6	津原	〃

## ゲームセンターダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 ☎(0471)76-9692

GAME	H-Score	NAME	備考
1 怒雷衝鋒	226,080	T-M	クリア5
2 キガガシ	1,051,330	XID	2周目4回
3 奇々世界	373,930	XID	R 2
4 流星パルク	1,000,000+6	3名	
5 バブルボブル	4,272,210	COM	R 50
6 ロードランナー	589,390	PEE	全通クリア
7 アルカノイド	1,229,980	KIL	全通2クリア
8 流星戦艦	3,151,280	PFT	4周目4回
9 タンカー	1,349,100	COM	エリア1
10 にくにお	1,000,000+6	XID	8周目2面

## プレイシディキャロットN甲府

山梨県甲府市下飯田1-5-6 ナムコ甲府事務所 ☎(052)22-4445

GAME	H-Score	NAME	備考
1 流星パルク	999,900+6	DZZZ-E	森崎隆樹クリア
2 怒雷衝鋒	1,336,690	セツラン様	PC甲府中央
3 奇々世界	816,990	DZZZ-E	てんちん
4 特約館シシオン	344,290	TWO&M	朝光正樹 CH
5 アリスの翼	340,310	DZZZ-E	大木善士
6 フォトリザリング	426,000	てんちん	大木善士
7 モモモ	2,197,300	YAN	森光正樹
8 ファイアーラップ	44,690	セツラン様	PC甲府中央
9 アリスの翼	234,500	DZZZ-E	PC甲府中央
10 のちのちんか	1,676,250	B B	PC甲府中央

## 二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渡田ビル ☎(0295)34-0611

GAME	H-Score	NAME	備考
1 アウトラン	27,467,940	渡田	タイムノーマル
2 身中り魔	全通クリア	鈴木秀人	
3 ファイアーラップ	143,340	鈴木秀人	4面
4 バブルボブル	2,942,720	DREAMER	R-63
5 アルカノイド	891,320	GEN	全通クリア
6 怒雷衝鋒	138,090	鈴木秀人	恐怖の門
7 ハスビード	9,998,560	SOM	
8 ショカトル	254,800		
9 シンダグマズ	1,044,300	荒見光一	
10 XXシシオン	1,156,800	塩沢	全通クリア

## 筑波学園キャロットハウス

茨城県南茨城郡茨城町久保1-5-3 ☎(0295)51-7561

GAME	H-Score	NAME	備考
1 流星パルク	36,900	US Y	難易度クリア
2 サラマング	2,085,000	M N	3
3 ジョウカ	845,100	MS&G&R	IP
4 バブルボブル	2,843,380	FAMK-KNY	R=58 1P
5 ガルディ	813,100	ML-AYLD	2面クリア
6 エンペルローラー	34,026,000	スズメ	全通クリア
7 サウダーセター	426,910	MASTER	
8 アルカノイド	1,077,280	中野聡	ALL
9 ファイアーラップ	43,000	MAGSD	R=2
10 スーパーズリット	5,048,620	斎藤のや	CONTINUEの嵐

## amusement MARY POPPINS

埼玉県東松山市城山15-12 ☎(0429)74-3132

GAME	H-Score	NAME	備考
1 奇々世界	1,309,350	AKO 美琴	15周 11/1
2 奇々世界	243,750	セハラ	1コイン 11/8
3 バブルボブル	3,099,740	AKO-REM	1コイン 79周
4 流星パルク	精進任次	セツラン様	10/10
5 サラマング	2,336,500	AKO 美琴	10コイン 5-1
6 アルカノイド	6,499,180	AKO-AND	全通2クリア
7 アルカノイド	1,362,730	APA	最終ボスクリア
8 ガルディ	3,000,000	AKO 美琴	タイムクリア
9 ファイアーラップ	14,635,400	NOV	
10 ワンダーボーイ	991,290	APA	

## びておん SAKA

埼玉県川越市南宮町1-10-7 一橋南2 ☎(0492)24-8888

GAME	H-Score	NAME	備考
1 流星戦艦	2,117,500	CPM&R&D	ノーマル3
2 身中り魔	999,900+6	CPM&R&D	
3 ファイアーラップ	16,484,200	WR&R&S	外注返 4-3
4 奇々世界	605,000	WR&R&S	ノーマル2
5 アルカノイド	1,076,960	新近真樹	ハード全クリア
6 アルカノイド	5,966,960	CAN	ハード全クリア
7 流星戦艦にお	440,380	東条光	2人プレイ 4-4
8 シシオン	44,932,024	CPM 伊	
9 ガルディ	1,530,200	横山久	6面クリア
10 ガルディ	4,628,260	ANKR	タイムクリア 10-4

## プレイシディキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)22-6822

GAME	H-Score	NAME	備考
1 怒雷衝鋒	1,462,630	たけの(Mar)	100%クリア
2 バブルボブル	6,132,960	Spram-FW	1P100%クリア
3 ロードランナー	684,210	Tag Man	round 22
4 奇々世界	1,191,500	Spram-FW	24周目
5 アリスの翼	636,000	Spram-FW	238回遊29-96
6 ファイアーラップ	38,280	割合	1面クリア
7 流星戦艦	3,143,300	Spram-FW	4周目の5面
8 アウトラン	42,402,090	Spram-SL	タイム432.06
9 ラストミッション	577,800	Spram-L2	最終面クリア

## ヒノデベカス

宮城県仙台市中央1-10-28 白鳥出典ビル3階 ☎(022)254-0670

GAME	H-Score	NAME	備考
1 エンペルローラー	41,721,040	K.L	ジョーノーマル 41.55.23
2 アウトラン	16,920,180	TOP ONE	
3 カルテット	99,999,990+6	SEE & SPB	
4 ガラス	273,660	T.T	
5 アルカノイド	1,156,260	A.N	1コイン
6 ファイアーラップ	14,552,540	K.L	
7 怒雷衝鋒	1,464,110	ACHA	1コインクリア
8 ガルディ	999,900+6	まろじ	5周目
9 ワンダーボーイ	1,125,900	まろじ	
10 アタックファイター	222,200	ABC 17	

## ダイエーランド郡山店

福島県郡山市大目4-5 ☎(0242)38-2121 (内)2階

GAME	H-Score	NAME	備考
1 アウトラン	95,596,980	Spram-SL	100%クリア
2 アリスの翼	831,000	Screen-SL	全通クリア
3 バブルボブル	4,785,000	Screen-K	100%クリア
4 ジョウカ	796,700	AIR NEX WIN	最終面クリア
5 怒雷衝鋒	291,750	AIR NEX DAY	100%クリア
6 奇々世界	384,350	Spram-K&R	8面
7 ファイアーラップ	177,667	新井 研二	5面
8 のちのちんか	1,812,450	Spram-SL	12コイン 7周
9 流星戦艦	3,867,500	AIR NEX VEN	100%クリア
10 エンペルローラー	46,181,349	Spram-SL	FAS 391.96

## うすい百貨店スカイラン

福島県郡山市中町13-1 ☎(0242)32-0001

GAME	H-Score	NAME	備考
1 流星パルク	1,462,630	多岐	100%クリア
2 奇々世界	496,960	WW-AXY	8面
3 サラマング	1,674,000	WW-RED	102M 3周目1面
4 アルカノイド	881,670	WW-SPT	33周クリア
5 ファイアーラップ	16,563,560	WW-AXY	27周目100%
6 イスターの復活	MAN-GAME	多岐	
7 ガンパの迷	22,173,690	WW-RDB	100%クリア
8 サウダーセター	441,910	WW-RDB	100%クリア
9 魔界村	7周目 3面	WW-SPT	100%クリア
10 トイボップ	161,160	WW-AXY&SPT	100%クリア

## ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

GAME	H-Score	NAME	備考
1 アウトラン	28,262,630	COAL	タイムクリア
2 怒雷衝鋒	1,378,790	D-M	ゲームプラザ
3 流星パルク	950,490	上高橋	
4 奇々世界	629,290	ゴゴメ	ニュースター
5 ドンダー	1,228,000	はちゅ	ニュースター
6 ロードランナー	881,000	UY	ニュースター
7 バブルボブル	4,326,050	6	ニュースター
8 サラマング	3,048,410	佐野 寛王	
9 アルカノイド	1,075,190	UY	上高橋
10 XXシシオン	2,795,190	トリア	ニュースター

## プレイサート

神奈川県横浜市中区伊勢崎町4-109 ☎(045)251-8340

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒号世界	329,660	K. M.	IP(1)イン100%
2 ジャックル	499,400	EDM/ハム	IP1 コイン
3 怒号世界	569,300	G. I. L.	150
4 ラストミッション	840,500	EXTREME-JE	全クリア
5 バブルボブル	3,128,810	関 陽也	IP(1)イン 76%
6 リンゴセブター	698,310	FANCYGETO99	全クリア
7 夢中狂騒曲	全クリア	ひんじひんじ	145
8 ワールドカップ	6-0	博名 学	全クリア
9 サラマンダー	2,450,800	M + M	IP(1)イン160%
10 ロードランナー	282,380	関 陽也	IP(1)イン110%

## がらんがらん

長野県長野市伊豆山6-29 ☎(0265)92-3955

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 夢中狂騒曲	全クリア	Lucy? New Win?	最終スコア
2 アマノリ	767,500	Lucy? New Win?	全クリア (13)
3 アルカノイド	820,300	Lucy? New Win?	全クリア
4 A S O	3,067,810	Lucy? New Win?	全クリア
5 エキザンクア	1,235,900	Mr MYZW	round-99+
6 カルナット	366,500	Lucy? New Win?	全クリア
7 Mr. 志志門	53,000	#	STAGE-3
8 グラディウス	2,000,000	Lucy? New Win?	6周目全クリア
9 怒号世界	416,250	Lucy? New Win?	2周目全クリア
10 リンゴセブター	MAHゲート27	Lucy? New Win?	TOP of 100%

## ニシザワ双葉店 ナムコランド

長野県伊豆山市 ニシザワ双葉店 ☎(0265)72-7870

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 少将世界	1,879,700	Lucy? New Win?	3-3
2 バブルボブル	1,709,000	2周目全クリア	H. 42
3 怒号世界	899,600	Lucy? New Win?	
4 デザイン4078	7,700,000	Lucy? New Win?	最高レベル
5 アルカノイド	368,000	Lucy? New Win?	
6 アルカノイド	740,000	後田の友達	全クリア
7 グラディウス	1,880,900	Lucy? New Win?	5-4
8 夢中狂騒曲	全クリア	アノニマス	
9 Mr. 志志門	114,050	Edm-Zenji	
10 ガイラス	10,353,600	Lucy? New Win?	700

## プレイシティキャロット 松本店

長野県松本市中央1-37 センタルビル ☎(0263)35-6744

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	33,486,776	けいだい	
2 サマーゼビウス	12,990,590	HTBT&HIM	最終10 全クリア
3 XXミッション	9,999,999	Lucy? New Win?	
4 サラマンダー	2,360,300	TAC-FN	コン1 全クリア
5 怒号世界	1,185,540	TAGGATOX	全クリア
6 アルカノイド	1,164,200	高橋名人	A 11
7 ラストミッション	626,800	YAT-TAMAKI	
8 怒号世界	424,300	YAT-TAMAKI	
9 ロードランナー	280	A I Q	
10 夢中狂騒曲	840,300	関 陽也	

## ゲームセンターヤマト

長野県松本市南1-17 ☎(0263)82-4339

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	24,735,840	矢部田正人	2周目全クリア
2 怒号世界	1,252,300	矢部田正人	最終100%
3 少将世界	1,802,300	矢部田正人	全クリア
4 夢中狂騒曲	全クリア	矢部田正人	1 コイン
5 怒号世界	297,800	竹内一	4周目のサブ
6 グラディウス	1,940,300	小林英一	5周目の1面
7 ファングゾーン	10,932,600	矢部田正人	ノーマル
8 怒号世界	1,353,400	本多政之	最終100%
9 アナナ	1,405,300	藤田 聖	
10 ラストミッション	884,300	田中道之	

●国鉄横山駅から徒歩2分の市街地にあり、店内の広さは長野県で1、2を誇っています。内容は80パーセントが50円プレイ。

## マリンシア ナムコランド

千葉県千葉市美浜区13-1 ☎(0472)77-4827

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	17,810,970	・ A ・	
2 エクザンクア	14,019,570	小泉 京	
3 セキタインクア	672,100	大野	
4 ドラグスター	3,777,000	C A T	
5 バブルボブル	2,710,900	Y C I	
6 怒号世界	111,750	W C	
7 サラマンダー	1,537,000	川村友美	
8 アナナ	1,040,250	LAQUINE	
9 ファングゾーン	2,327,700	志川	
10 カルディア	352,400	Y C I	

## インポートハウストップ

神奈川県横浜市港南台1-30-19 ☎(0466)45-6841

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	1,101,720	京本大志	
2 アルカノイド	4,724,770	京本大志	
3 黄金の城	5,353,500	京本大志	
4 バブルボブル	3,255,420	石神?	
5 アナナ	566,500	田一夫	
6 ヴァンボー	762,600	清池広孝	
7 夢中狂騒曲	全クリア	大田 五郎	
8 ファングゾーン	1,102,000	加藤希克	

## WE'LL TALK TAITO 小田原店

神奈川県小田原市栄町12-18 ☎(045)23-5555

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 怒号世界	593,610	XTD9918	2周目3面
2 アウトラン	25,113,440	EDM-ZENJI	5-12 5面
3 ジュネス	14,548,300	ユールム	
4 スラッシュアット	6,025,130	INDIVIDUAL	7周目
5 怒号世界	1,368,000	石井 悠	
6 怒号世界	139,640	S. 杉崎	1 P
7 A S O	2,167,500	EDM-MAK	
8 ソロモンの財	6,975,474	EDM-FISHER	
9 バブルボブル	6,752,610	EDM-ZENJI	1 P
10 ガイラス	999,330	XTD9918	最終面

## 小野塚商店(愛称 トッコウ)

神奈川県横浜市磯子区大田町3-32 ☎(045)753-3261

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アルカノイド	800,530	S Z M R	全クリア
2 インターの迷宮	1,000,000	10人以上	
3 怒号世界	2,999,900	S K Y	
4 空手 (1)	723,150	Y M K W	
5 アルカノイド	1,166,100	S Z M R	
6 夢中狂騒曲	全クリア		10人以上
7 サラマンダー	1,449,300	S C H D	
8 怒号世界	160,300	W U T B	
9 バブルボブル	2,814,270	A R Y M	1コイン 経過
10 ロードランナー	379,590	K W G C H	1 P, 130

## 網島キャロットハウス

神奈川県横浜市港北区綱島西2-2 ☎(045)544-1989

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サマーゼビウス	456,110	Z N J	
2 バンダグ	288,999,970	T Z R	
3 セキタインクア	1,156,000	S E L I A	2周目 180%
4 怒号世界	515,500	TOPPLE	1面100%
5 サラマンダー	2,023,300	EXTREME JE	最終100%
6 アナナ	1,871,600	TOPPLE	1 コイン
7 ラストミッション	377,100	AOYAGI	R = 8
8 ジャックル	338,800	AOYAGI	懐心100%
9 怒号世界	163,500	S A K I	
10 マーブルパルク	167,500	S A K I	

## ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 オリオンビル ☎(0474)23-7076

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ファングゾーン	15,532,200	渡谷正史	
2 エルトン	99,999,999	N W S	
3 カルナット	2,481,340	香取雄哉	
4 アルカノイド	1,118,180	X I O	A L L
5 ガイラス	1,000,000+	X I O	
6 夢中狂騒曲	453,300	P U L	
7 ナガス	429,710	X I O	
8 アウトラン	17,617,000	M A X	ゴール 2周目 5-17面
9 怒号世界	143,720	R Y D	
10 怒号世界	142,330	X I O	

## GAME IN YAMAYA 熱中村

千葉県千葉市若井4-7 ☎(0438)96-7568

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 夢中狂騒曲	全クリア	小山田 仁	コンテ47分56秒
2 バブルボブル	2,391,330	小山田 仁	105%
3 怒号世界	オールクリア	田中野広	約3名
4 少将世界	1,748,100	長谷川 智	
5 怒号世界	398,400	吉澤洋平	8面
6 スラッシュアット	2,864,000	吉田ひでし	
7 XXミッション	2,295,200	田中 一也	
8 怒号世界	168,300	武田広幸	
9 ロードランナー	213,500	村村雄	
10 アナナ	582,900	吉澤洋平	101分47秒55

## ゲームセリヤントーミー

千葉県船橋市上芝1-680-2 ☎(0434)87-4226

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バブルボブル	2,709,370	たちまち	ROUND 52
2 アルカノイド	1,246,320	あらき 幸	オールクリア
3 少将世界	2,564,800	K K K	4-2 2面
4 船越屋にいくん	75,900	くわばら 幸	
5 アルカノイド	5,903,000	たちまち	ROUND 27
6 アナナ	2,171,550	しんえ	
7 ソロモンの財	23,561,240	リンドウ	ROOM 11-1
8 ファングゾーン	16,531,700	川津君	
9 夢中狂騒曲	2,552,600	船越 幸	70% 0
10 怒号世界	1,457,600	せえいち 幸	

## ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1 センタルビル ☎(0474)07-3302

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 少将世界	3,276,600	TMC-わよ	5面まで2面
2 怒号世界	563,400	TMC-BAW	SCENE 13
3 ファングゾーン	36,860	TMC-BAW	4面
4 怒号世界	153,630	TMC-BAW	
5 特別限定ジャックル	450,700	TMC-わよ	
6 アウトラン	39,236,100	A G F	2周目 5面 5面 5面
7 ラストミッション	454,700	TMC-BAW	
8 ガンダ	262,700	TMC-わよ	3面
9 セキタインクア	1,563,500	A H O	2周目 16面
10 エクザンクア	48,147,151	FFG-BGN	3 49 78

## サンベテックナムコランド

千葉県県庁所在地1-181 ☎(0474)75-5192

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 アウトラン	32,112,960	C O M	2周目のゲーム 5-17面
2 バブルボブル	4,018,350	C O M	100% 2面 100% 2面
3 怒号世界	244,500	むら	1人プレイ
4 夢中狂騒曲	全クリア	K I M	110,000+
5 怒号世界	670,230	C Y M	10-152/7
6 XXミッション	991,600	J D M	クリア
7 ジャックル	312,500	まが	5面 3まで
8 ファングゾーン	80,400	C O M	
9 サラマンダー	3,216,300	C O M	5-1
10 ラストミッション	338,300	むら	最終面クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アクトラン(テラタス)	22, 975, 750	ハルビー目下	坂田 洋子 テレコム ユニコム 新巻 剛太郎
2	サラマンダ	2, 143, 000	SUPER MAZ	イ コイン
3	アッシュファイター	152, 400	やまのり 勇典	
4	アルカノイド	1, 432, 320	T・Y・	金田のりア
5	奇ッ奇界	320, 100	J・A・M	
6	ガキス	1, 047, 680	T・Y・	
7	バブルガブル	3, 351, 190	J・A・M	
8	海平射撃伝	999, 903+00	たけのこ 四郎幸子	全盛期74年4月
9	エンターブレーサー	20, 279, 268	なんのさん	
10	超時海竜	108, 880	しろし	イ コイン

## ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アウトラン	5 分 1 秒 46	J O G ノ	ノーマル
2	潜水探検	565, 300	3 B R N	〃
3	奇々怪界	349, 600	3 S O E	〃
4	X X ミッション	1, 512, 000	J ノ	ハード
5	ジャッカル	643, 000	NEW TARDY	1 人 1 コイン
6	パルポルター	2, 949, 370	J O G	1 人 1 人 2 段階
7	ロードランナー IV	345, 220	C D P	1 コイン 1 人
8	スラップファイブ	4, 560, 380	SIR OKA MI	ハード
9	ラストミッション	517, 200	J O E	ノーマル
10	怒号風船	142, 860	J D G	1 人

## キャンパスタイター

山口県山口市平川大字平井611-15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	バブルガブル	3,405,230	CAT K	71画
2	奇々怪界	648,450	TUCIMEX ONA	14回
3	アルゴノイド	1,319,320	ASTYQUEECH	全圖クリア
4	スラッパファイ	1,826,890	VAX	
5	無敵艦隊くにおくん	491,200	たくおくん	5回目
6	アルゴスの戦士	3,799,260	OVER FLOW	全圖クリア
7	メジャーリーグ	1,081,750		
8	スカイキッド	1,049,370	ZUNCHAH	全圖クリア
9				
10				

WE'LL TALK市駅店

豐順縣松山市濟陽5-5-7 電(0899)32-3821

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	Nリグバスター	10,000,000+α	SURPSSER LEZ	119回
2	スーパーパロト	10,010,000+α	SURPSSER R	バーベクト
3	エンダーブレーダー	26,135,692	SURPSSER R	ワイヤーフ 結
4	アルガイド	1,252,550	海城文樹	A L L
5	ガルディア	1,001,000+α	SURPSSER LEE	2周目3面
6	奇々怪々	589,690	SURPSSER R	1面
7	スーパーオセロ	3階	清水 健	2面
8	パブルボул	4,110,260	SURPSSER N & LEE	1Pの合計値
9	パルメッラの位置	2,405,000	Onishi	29回
10	ソレンの戦	2,969,140	アキラ・雅昭	ノーマル

ジョイランド松山

雲煙縣松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	値
1	アウトラン	22,793,520	SURPASSER T	20秒スタート 5.07 6分
2	奇々怪々	582,000	SURPASSER R	8割 船がないP
3	連打パズル	303,700	山下 茂樹	最終面クリア
4	ダンガン	1,339,750	SURPASSER T	1面目 エラーP
5	バブルボウル	2,931,880	山下 茂樹	1Pのみ 55面
6	のびんかみ	1,000,000+	SURPASSER R	6面 エラーP
7	がんばりマン	1,050,000+	SURPASSER R	2周目の 57面
8	エンゼル	1,183,640	中野 幸一	A L L
9	アングロ-ローラー	25,121,000	SURPASSER LEE	最終スタート ウェーブクリア
10	ロッドランナー	354,560	SURPASSER T	1Pのみ

## ビッグキャロット京都

東京都上野区河原町会出川下ル横井町47-14 ジョイントイブサンタンB

	GAME	得点総数	NAME	備考
1	サラムンダ	3,067,203	R Y O	4月25日、ノーマル
2	ロッドシナール 4	1,224,570	ワイルドスフィア	R 25、R 25、R 25
3	奇天楽	559,403	はなはなはなはな	R 25-10
4	ドルアーガの塔	1,238,543	N O N	ノーミスターオブ
5	アトラン	42,043,066	はなはなはなはな	4 35 33 (TIME)
6	スーパードラゴン	3,720,303	オウのオウのオウ	ノーミスターオブ
7	ジャッカル	576,700	B I L L	ソフレイ
8	バブルボブル	3,453,333	おひさしおひさし	R 66
9	アッポロ	フルスコア	井田裕二	
10	アトラン	237,000	はなはなはなはな	

## ニューゲームビックス

京都市左京区一乗寺八坂町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HIGH SCORE	NAME	備 考
1	奇々怪界	367,703	すずらん	
2	星の降魔伝	705,400	片岡ジュリ子	
3	アルカノイド	826,693	すずらん	
4	ロードランナー	2,697,223	Branden/ロ	Z P L A Y
5	サラムンダ	1,540,100	Tom	
6	スーパーゼビウス	1,120,350	2 Y	
7	ラストレクション	389,800	平だよりん	
8	ガルディヤ	491,803	2 Y	
9	アナナ	494,520	2 Y	
10	ファンタジーゾーン	9,026,680	片岡ジュリ子	

## Pasadena

大阪府茨木市駅前町1-4-1 ☎(0726)25-827

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アトラン	1,356,729	大子310P STAC-VHL	最終スコア1P
2	ラストレボリューション	46,273,590	STAC-VHL 大子310P	B2リム80秒
3	パルボポル	923,100	第123回 STAC-VHL	最終スコア1P
4	ファンタジーゾーン	3,993,950	STAC-VHL 大子310P	1Pスコア 残機全失
5	サマサンダ	25,683,340	STAC-VHL 大子310P	33回3機完成
6	ガストレット	51,162,600	STAC-GRU	12分75秒
7	ガストレット	10,245,480	123回第123回 STAC-VHL	1コイン
8	電光石火	722,200	STAC-VHL 大子310P	ハード 15回
9	ファイヤードラッグ	154,600	NAPOLEON STAC-TS	7回
10	ペーパーボーイ	129,732	今井美樹	ゲームのみ

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5丁目12-12 ☎(06)953-983

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アフタノン	21,258,750	北井清史	ゴールデン
2	バグオオン	56,273,750	GAM 星屋のかり	ゴールデン
3	アカノイド	990,650	FREE MIO	A L L
4	バブルバブル	3,439,510	GAM 星屋のかり	
5	ジャッカル	397,300	上 達	
6	熱帯夜よくどくん	790,100	松下後二	
7	3-リッパ一歩のけね	377,910	GAM 星屋のかり	1人用
8	のぼらんか	3,294,160	柚 木	
9	ソノモンの謎	10,394,494	FREE LAIR	全タクリア
10	楽子対楽子	全タクリア		入賞 4月

## ●ゲームセンターアスター-



●ゲームセンターヤマト



## プレイランド片町

石川県金沢市片町2丁目 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	恐ろ劇場	142,240	国士無双Ⅱ	1コイン
2	キガス	323,600	A H	
3	ロードランナー4	28回クリア	私です☆	
4	セイバースタール	18H-10	I'm comin'	
5	奇々怪界	211,450	A. K. N	
6	アルカノイド	943,510	みゆき	59回クリア達成
7	悪中尉魔伝	429,340	みたちゃん	鎌倉朝通多助
8	沙羅曼蛇	1,931,000	まん	1コイン
9	パウル・ポル	2,750,070	じじい	59回クリア達成
10	アウラン	23,051,350	やんちゃ姫	59回クリア達成

## 東海アミューズメント

愛知県高浜市吉浜町丸畑9-1 ☎(0566)52-4607

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	サラマダン	4,867,020	かみゆづらん	6周目5周
2	奇々世界	540,030	天 川	100%
3	カリッポ	159,730	おっさん	R19
4	パルポボル	2,865,530	FSB(ノ)	R56
5	サンダーセブター	342,240	守道	
6	赤井陣魔	111,100	どらもん	4周から死亡
7	ソノモン	9,221,264	Ahn2z	R46
8	アルパノ	927,746	おじさん	最終面クリア
9	怒号激進	1,374,250	T-Y(Ahaz)	サンダル5周5R
10	アウトラン	23,949,340	E・T	Eコース5周

## 天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670(1)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	太平洋横伝	646,939	HOM 高橋名人	1コイン全周クリア
2	アルファロイド	1,097,760	HOM 高橋名人	1コイン全周クリア
3	少将竜	2,743,200	CSP-MAO	14回4コマ達成
4	アナナ	1,461,950	HOM-SCARLETT	14回3コマクリア
5	熱血伝説にくにおく	717,950	Y. M	6周目クリア
6	めぼらんか	477,350	N. H. K.	1コイン
7	ソロモンの罠	1,836,350	S. T. S	8-5
8	森々伝説	134,120	Takato S.	1コイン
9	怒号屠場	109,410	E. W	1コイン
10	アルケミの戦士	4,562,010	X. Y	1コイン

## ゲームセンターアスター

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	番 考
1	サラマンダー	2,426,390	R V	3周6回
2	基干目録表	(999,300+25) × 3 RAG (F.HARU)		数値操作 1コマ目録表の2コマ
3	くにおくん	390,600	ケンワウ	4国語まで
4	ジャッカル	381,500	キムラ	
5	怒号屠場	1,223,100	T R Y	1コイン1門まで
6	ドラゴンランナー	909,310 759,640	KYUJIAN AAAAAJJEN	
7	グランドファイブ	1,816,600	ハヤトHS	4周7回
8	メジャーリーグ	2,131,150	E A	39÷6 1コイン
9	バブルポブル	3,652,550	Set Pepper	1コイン 62回
10	奇々怪界	243,800	K K	



## プレイハウスアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番地 ☎(0956)21-6174

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,165,600	山口 健	13回全クリ
2 アルカノイド	1,019,730	斎藤 誠	全クリ全クリア
3 グラディウス	892,300	G. Y	ノーナル
4 アテナ	333,250	S. U	ノーナル
5 宇宙計魔伝	268,000	宇林博之	10回全クリ
6 熱血闘龍	514,150	石橋 泰	ノーナル
7 A S O	2,200,180	I. L. S	ノーナル
8 イシターの復活	124回クリア	7名の勝ち	ノーナル
9 スーパーゼウス	2,460,150	山田正典	ノーナル
10 R F-2	217,310	Aska	全クリ全クリア

## 神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	4,510,200	WOLF BURNER	7-2 コイン
2 バブルガム人間	3,175,100	TAYO CHAN	12回全クリ
3 怒号魔界	160,250	MGF 進野	12回全クリ
4 グラディウス	342,800	MGF 進野	12回全クリ
5 サンダーセプター	462,820	MGF BURNER	7-2 コイン
6 アルカノイド	1,174,500	N. G	10回全クリ
7 バブルガム人間	3,621,530	TAYO CHAN	12回全クリ
8 ジャッカル	427,500	MGF 進野	12回全クリ
9 エンタープライズ	25,166,285	MGF 進野	7-2 コイン
10 ガルディ	999,900+	TAYO CHAN	2回全クリ

●日常でもとまると店内各地からも多岐のチャレンジのやってくる店内でもレベルの美しい店なのだ。大会大会も開きます。宮崎へ来たらぜひ寄って。(店長・川内カズ子)

●神宮前キャロットハウス



## プレイシティキャロット佐世保店

福岡県佐世保市下京町9-2 ☎(0956)24-0786

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サラマンダ	2,354,200	山口 健	4回全クリ
2 宇宙計魔伝	999,900	Y U K	最終面クリア
3 エンタープライズ	25,729,407	久 富	全クリ全クリア
4 サンダーセプター	342,100	山口 健	4回全クリ
5 A S O	724,900	YK social	ノーナル
6 スーパーゼウス	20,100	山口 健	1コイン
7 スーパーゼウス	3,689,100	七様大介	ノーナル
8 ガルディ	1,000,000+	Y U K	4周目
9 ラッパルシェ	49,200	山口 健	ノーナル
10 アルカノイド	965,200	KINの高達	最終面クリア

## プレイシティキャロットナムコランド

大分県大分市中央1-2 ☎(0975)37-1308

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 宇宙計魔伝	153,800	馬場達朗	1コイン
2 サラマンダ	1,389,500	S. M	7
3 アルカノイド	179,420		R. 12
4 グラディウス	794,900	下野宏樹	7
5 ガントレット	1,286,598	大家	レベル 67
6 サンダーセプター	221,830	W. W. W	
7 怒号魔界	3,612,500	美乙毛二	
8 ドラゴンバスター	310,780	加藤誠一	
9 キャンボウカサ	1,032,000	R. 18	
10 スーパーゼウス	887,160		

## ゲームキャロット住吉店

長崎県長崎市千歳町11-8 ☎(0958)47-9352

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 UFOサンダーセプター	235,550	山田進	6面
2 アレスの墓	156,550	橋本健夫	
3 バブルガム人間	2,259,870	吉野正志	1P-55面
4 怒号魔界	145,640	山田進	3面
5 ワンダーボーイ	988,130	野田明彦	6-4
6 怒号魔界	165,800	山田進	4面の山道
7 サラマンダ	1,768,420	吉野正志	3-3
8 宇宙計魔伝	999,900+	山田進	全クリ全クリア
9 ワンダーボーイ	3,555,000	茂木智弘	
10 ガルディ	999,900+	橋本健夫	2-1

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル2F ☎(0958)45-0619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ワールドカップ	Final Win	張田正人	全クリ全クリア
2 ラストバトル	239,900	岩崎好正	5面
3 ジャッカル	231,800	小西真樹	1P
4 スーパーゼウス	640,620	水谷孝真	5面
5 バブルガム人間	2,468,810	D O N 進士	53面
6 バブルガム人間	1,512,970	田中伸太郎	25面
7 スーパーゼウス	265,860	宮崎 隆	6回全クリ
8 スーパーゼウス	31,150	宮崎 隆	4面
9 宇宙計魔伝	100,000	山田進	最終面クリア
10 アルカノイド	866,550	岡村利夫	最終面クリア

## ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大出2町21 ☎(0958)21-1441

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 フランケンゾーン	15,500,200	A R H	
2 スーパーゼウス	12,321,000	小林孝幸	
3 バブルガム人間	2,344,670	H. K. S	
4 サラマンダ	1,768,600	S. R. X	
5 アルカノイド	1,117,280	Q. Q. Q	
6 サンダーセプター	426,180	H. K. S	
7 宇宙計魔伝	999,900+	H. K. S	
8 アテナ	2,022,950	A. R. H	
9 ワンダーボーイ	690,370	ぼんぼん	
10 ラッパルシェ	561,900	坂田	ランタ巻後

## アムーズメント山口(千人湯)

山口県山口市湯田温泉3-5-8 千人湯大浴場 ☎(0839)24-9212

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 クラスメーション	375,300	山田進	全クリ全クリア
2 サラマンダ	2,097,600		1P-55面
3 ワールドカップ	7-0		FINAL
4 ジャッカル	567,900	TUC-NAMA	10回全クリ
5 宇宙計魔伝	全クリ全クリア	TUC-NAMA	10回全クリ
6 ガルディ	999,900+	TUC-NAMA	4-1と3-4
7 怒号魔界	660,500	TUC-GOD	10回全クリ
8 怒号魔界(P)	97,070	TUC-NAMA	10回全クリ
9 XXサンデー	全クリ全クリア	TUC-NAMA	10回全クリ
10 怒号魔界	197,240	TUC-NAMA	10回全クリ

## プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門2-34 ミニビル ☎(0942)35-6212

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーゼウス	43,883,060	おやま	10回全クリ
2 のぼるん	1,127,560	魔神一	10回全クリ
3 バブルガム人間	2,975,270	C O S	10回全クリ
4 サンダーセプター	457,760	魔神一	10回全クリ
5 ガルディ	861,900	Pro 018	2周目
6 1942	12,637,000	八のCBX	10回全クリ
7 ハンタウ	19,391,200	八のCBX	10回全クリ
8 スーパーゼウス	5,857,563	MAPPY	36面目
9 A S O	2,087,230	NTT	全クリ全クリア
10			

## ゲームスポット

福岡県大牟田市新栄町10-10 ☎(0944)54-0718

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 宇宙計魔伝	999,900+	ASCI 美	全クリ全クリア
2 アレスの墓	2,132,400	ASCI	3-5 コイン
3 フランケンゾーン	14,000,000	GRA	4-1 (100面)
4 イシターの復活	124面クリア	多数	TOPから
5 アルカノイド	639,720	ABC	30面
6 グラディウス	2,251,100	ASCI	3-5面から
7 A S O	2,562,260	ZVZ	12面クリア
8 デュラウ(4578)	963,370	BOY	2-10
9 サラマンダ	2,000,000	NANOASHI	10回全クリ
10 ガントレット	1,412,860	ASCI	ウェーリー

## ゲームインプラザオリンピア

福岡県北九州市小倉北区日守町2丁目7 ☎(093)521-2040

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バブルガム人間	2,840,760	G.A. COSA	
2 スーパーゼウス	1,796,750	NYANKORO	真田
3 怒号魔界	1,240,710	NYANKORO	10回全クリ
4 スーパーゼウス	12,345,670	COMME SAN	
5 アルカノイド	1,076,030	PIRELLI	
6 サラマンダ	2,416,400	SHIMIZU	10回全クリ
7 宇宙計魔伝	2,649,800	PIRELLI	
8 怒号魔界	431,800	NYANKORO	
9 XXサンデー	3,904,300	TANZANBO	
10 ロードランナー	277,330	S.M. MARINO	

## ゲームインプラザオリンピア



# ☆攻略大特集 完璧クリアだ!

★スーパー・バブルボブル100面

★ロードランナーPART2

★ダライアス

★快傑ヤンチャ丸

バッチリと情報も攻略も仕込んで、皆さんにお届けしよう。試験のツラサを忘れさせる。(でも思わず落ちないでネ)

■ゼーんぶ読者の質問に答えます特集 ■期待の大型漫画登場!

頑張ったゼコーナ



えー、最近私も多忙な身でありまして、次号から編集長がかわります。低年齢層がかわります。どうぞよろしく。(井北)



今号からハイスコアコーナを担担するに当たって、パソコナー(全)にプログラムを添えようと思っております。(康一郎)



最近、某音素機器メーカーでバイトを始めた。某店で、アルバイトの待遇でVGMのテープを流したところ、なに? この変な音楽、だつて、ショックだった。次回ホカが編集長。(悠遠)



今にやな季を見るよし、12月21日ガ・ミュージックレコード発売記念のアウトラン・トリメントで無念のクラッシュをしまして10万、もらいせこねた。(CUPP) (順)



眠いよー、実は私は夢生なんだから、奮つても最近あんまり勉強してないけど。(REO I Y Y)



ワイザードリーにはアッパードン、もう倒したんだけど、ムラサキなどのアタシが出ないというわしい人、お便りちょうだい。(鈴木 光)



おそろいのセータを運んでパブルボブルをやつて、うつつとシーカプルに沙羅曼陀の偉容を抜けてやりた。い巻身のホク、しみじみ。(赤坂)



忙しくて、なかなか記事が進まなくて困つてしまいました。こちらは2人で利を合わせたく。シルバイクのお手紙まわります。(DOM I A P A)



さあなんだ、一応完全攻略が分りました。知りたい人は大和。(まじきつと大和)



最近の私の口くそ「ゲームムはつかりや外れは、別にゲーム以外ではあるというわけでは、12月28日はコミケで金おろし。しか、ベガガから返事をないけど、いつかという(星)。(安松猛刀蔵)



無断転用、その後……イニシャル・リスト10月号のイニシャル・リストと無断転用について、ゲームストとしての見解を発表させていただきます。反響をいただきます。例えば、京都の某氏からは「少ないスペースはつと有知にゲームストのことやうに」というものか、無断転用の証拠の一つ、というところ、BASICマガジンライターの人、(マシンの無断転用のルミリスト掲載者)を同封して下さった読者おりました。ありがとうございます。しかし、現在のところ、肝心のBASICマガジン編集長から責任のある回答はきておりません。(編集部)

## 1月合併号

■昭和62年1月20日発行 第2巻第1号通巻5号

■編集人 加藤 博

■発行元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印刷 耕文社

©1987 新声社 雑誌03659-1

## ◆編集

御旅屋喜久 風見豊 山河悠理 破魔 大和和 疾風

林慶一郎 GOD鈴木 藤島敏碩 石井ぜんじ REO.Y.Y

ゼブ鈴木 宮崎一徹 JUP阿部 赤坂 APAPA

田口あゆみ 斉藤智晴 植村伴北

高橋己代子 萩原祐四郎

## ◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 クリエイティブ・メイト

古本如洋 松川由雄

本誌からの無断転載を禁じます。

思わず体感しちゃう!!

©セガ

アウトラン

名場面集 (保存版)

# Out Run

彼女のヒップ、うらやましいーのハーレム  
間抜けな兄ちゃんのガッツポーズ……  
なんでもあるぜ!!



8コースゴール。このあと落とされるも知らずガッツポーズする兄ちゃん。右のほうには東太郎が!



このランプをこすると……



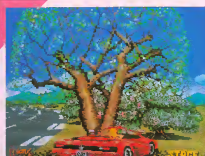
あっ! ハーレムだ!!



文句をたれる彼女。疎忽な姉ちゃん。



弟の顔がヘクスターしている。彼女ほどこちに行こうかまよっている。



大きな葉の木のうで。あれ、ちがうか。



SEGA看板を見る2人。このあとクラッシュする。(実は見えない看板にあたっているのだ。)



はい、テストロッサの裏面大公開!!



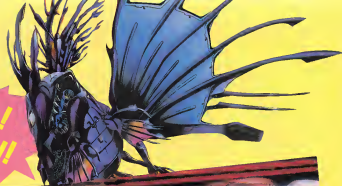
テストロッサに旗をめりこませている男に、1人フレンバスターをする彼女。



ハイ、彼女のHIPのドアップだよ。

# US

迫力！  
興奮！！



現われるのはいつか？  
つきりと…  
報によれば1月中頃から2月にかけて  
襲う。  
本を公開する。  
重警戒注意せよ！！



次元漂流の中、敵巨大竜ビッグラジアンヌと  
一戦撃ちするティアット。



前号でも書いたけど、筆者目でない  
一体化ワイドスクリーン（19インチ×  
3、又は15インチ×3）がそのまま横  
スクロールするんだから大迫力だノ  
それに加えて、敵の巨大竜龍ときたら  
凄くよちよち切れもんの大感動だぜノ  
今回のバジジョンはAMショーの時  
のものに比べると巨大竜龍がかなり狂  
くなっているんだ、というのは、実は  
すぐに左側まで前進してくるようにな  
っているからだ。1人用の時はスキを  
見て回り込んでしまえばいいのだが、  
2人用だとなかなかどうしてコンビネ  
ーションがむずかしい（互いに当たり  
判定があるので押し合ってしまうから  
も）  
もう一つ雷っておくと、ミサイルを  
撃つ時はちゃんと雷って撃つこと、と  
いうのは、画面が横に長いので、1回  
雷を外してしまうと時間のロスが大き  
くて、運射できないからだ（画面上に  
4発まで3）。ただし、このゲーム  
に関してはこれが意外にむずかしいん  
だ。なにせこのワイドスクリーンなん  
で、敵を見てると目標がやられるし、  
自然を見てると弾が当たらないとい  
う具合になっちゃうんだな、これだ。ま  
あ、これは慣れろしかないんだけど  
ねえ。ま、例回もやって、慣れてもら  
おうか。





15インチ×3厘体

# ダライアス

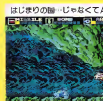


Fゾーン。プロコ機はARM (リリア) を持っています。



画面からの光も美しい海中シーンのSゾーン。

魚型巨大戦艦が  
我々の目の前に  
その船影がいま  
公式筋からの情  
地球人の我らを  
あえて強敵の戦  
その時に備え



はじまりの戦いじゃなくて

プレイヤーにとって嬉しいのは、ヘッドホン端子が標準装備になっているんだ。これなら周りの音を気にせずプレイに没頭できる。VGMマニアは思わず「アイザック!」うーしてしまうハズだ。意味の分からない人はよく考えよう。  
ただ、少し残念なのは発売までもう少し間があること。1月中旬から2月あたりが発売のこと。お忍びさんより差を早くして待たせてくれ!

(巻)

見よ! このド迫力! これでも実寸にははるかに足りないのだから、実物のすごさと言ったら、





# ギガス

ブロックくずし  
また挑戦かあー

いまブロックくずしが人気のだ。ファミコンでもビデオゲームでもブロックゲームが次々と登場!

君は知ってるか? セガから出たぞ。「ギガス」。難易度は高め。心して挑戦せよ!

©セガ

## 負けてはいない

アルカノイドのヒットで、一気にブロックくずしが、次々と新商品が出てきた。ファミコンでは、タイトーからアルカノイド、コナミからもビルタイルタイプのブロックくずしが出るらしい。

ビデオゲームの方も負けてはいない。ブロックくずしタイプのゲームが、セガから出た。

その名も「ギガス」。

すでにゲームセンターにもあるから、プレイした人もいて、アルカノイドに似ている、と言っている人もいるが、でも、そこはセガ、いろいろと工夫をこらしているんだ。

## アイテムが違ふ

まずはアイテム。当然、アルカノイドに無いものもあるし、あったものがなくなっている。アルカノイドにあったものもあるけど、ちよつと効果が違ってくる。

SR:スピードダウン。サーブした時のスピードに減るが、それ以上速くはならない。

DB:自機に3連射のビームがつく。スピードは遅い。

TB:自機に3連射2連達のビームがつく。スピードは速い。

PL:パワーレーザー。貫通能力がある。ビームの数は一発につき2つ減る。

W:次の面へワープする。W2:どこかの面へワープする。

F:1:ラケットが着につく。F2:ラケットが壊につく。

また、アイテムとは別に赤玉も降ってくるけど、これは前のアイテムとは違う効果をもたらず。

URP:文字通り自機がURPする。

弾丸:ビーム類の弾数が増える。

ドクロ:持っているアイテムの効果消す。

スカ:ハズレ。意味無し。

## グラフィックが実にコッておる

画面を見てまず感じることは、中間色を使っている、グラフィックにかなりコッている点。ただし、背景がきれいなんだけど、ボールがちよつと見にくいところがある(もつとも私は下近視だけ)。

次に、自機の当たり判定が、横にボールの当たり判定がないので、その分難しくなっている。

もう一つ、ゲームに救済ちやわわ。このゲームには隠しブロックがあるぞ。

さらにもう一つ、それは通常ではこわせないブロックが、数十回当てるとこわされるとい

## ウワサの噂

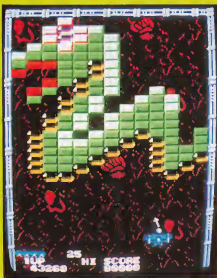
このゲームにはある噂がある。そのウワサが噂になっているので紹介しよう。

ある面で、同じ所を行ったり来たりして終わらず、電源を切らなければならぬというウワサ。

もう一つは、MANKIといって、面の型が違って回数も多いバージョンが出るというウワサ。

ウワサを確かめた人もギガスに挑戦せよ。

(ゆ)

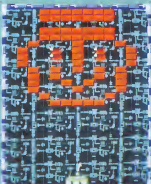


上:この面、能力が落ちる





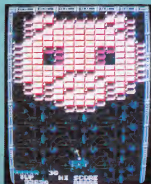
Iの16画。ブロックも16を型どっている。



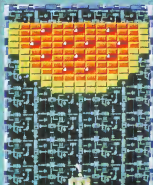
Iの3画。郵便局のマーク。



IIの17画。この画で86年をしめくくり。



IIの5画。フダさんだね。



Iの27画。タネがある所がこっている。



Iの10画。ガイコン。



IIの21画。おいしそうなりんご。



IIの10画。チビくろサンボか？(古いつ)



Iの29画。星の数が少ない星条旗。



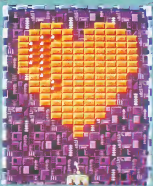
Iの12画。くずしおむるとママーク。



IIの21画。金髪キッドかな？



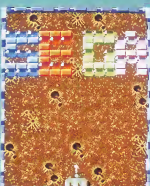
IIの13画。エビかな？ ザリガニかな？



Iの31画。この画をクリアすると恋人ができないぞ。(ウソだよーん)



Iの15画。電話のダイヤルが見えない。



Iの1画。セガをくずせ。ありつ。



IIの18画。どっかで見たような。

Konami  
SOFTWARE



3こ、これはサランダバッジじゃないか。ほくもほしいなー。



2ファイナライザーバッジですね。かっちょえーでしょ？



1コナミのハッパだよ。ニューマークが輝くね。210名

4コナミハッパ、3色そろって登場！君はどの色がいいかな。

# ・バッジ 大プレゼント

「ツズプレゼント」係まではがきて申し込んでね。バ切りは1月31日消印まで。



はグリーンベレだ。ラーラー。



2大列車強盗。さあ！来スぞーだぞ。



10コナミのピンポン。スマッシュをきめろ。



11クワイクス。モ、モアイガ、モアイカくるよー



9ツインビーたよーん。すばいす大王をやっつけろ。



8イーアルカンフー。しめいしめいはいはい。



5マイキーはにぎやかなな。美姉とある君なんだよ。



'84夏。オリンピックに熱くなれ！

6ハイパーオリンピック。やっぱり8もでるのかな？



7シャインス！やい。かっこいいな。

コナミのバッジ、そして人気のゲームのポスターを大紹介しましょんね。ほんととはみんなにプレゼントしたいんだけどコナミに在庫がないんだって。ゴメンネ。それにしてもいろんなポスターがあるね。なつかしいのやらかっこいいのやらいろいろあるよ。



16マンハッタン24分署。がんばれおまわりさん。



16R.F.F.2。マックスパワーをしまり出せっ!!



18ブルーウィングス。テレホンカードを君は持っているか? 2名



18グリーン・グリーン。テレホンカードすこいたる人 2名

見つけたぞ!

# コナミの ポスター 大発掘&

●プレゼントの出来るグッズには $\square$ がついてるよ。希望者は番号を記入して「コナミク



14キャラクターワークウォリアーズ。うおーウヤーっ!!



13サラマンダ。す・る・ど・いせ!!



19Mr. コエモン。冗談じゃないよ。



19ウェック・ム・マン24にはもう乗ったかい? 2名



17ファイティングライザー。かざけやかざけ。ゴン!!



14Nan?Daトレーナー 2名  
(学校がおわってから読む教科書  
Nan?Da。コナミから新発売!  
本屋さんで買ってネ)



18シャッ・カルは死の真似。 2名

# GAMEST ニューイヤープレゼント



アイレム提供

4 快傑ヤンチャ丸ポスター10名



アイレム提供

3 快傑ヤンチャ丸ステッカー10名



新声社  
提供

ゲームスト姫生写真  
3枚1組10名

6



ビデオインセガ船橋店提供  
アウトランポスター5名

5



タイトー提供

タライアスポスター10名

1

## プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、1月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆始め切りー 1月31日の消印のあるハガキまで有効。  
◆当選者発表 ゲームスト2月28日発売の4月号誌上にてお知らせします。



SNK提供

怒号闘魂ポスター10名

8



ビデオインセガ船橋店提供  
アウトランステッカー&キーホルダー5名

7



ナムコ提供

源平闘魂ポスター5名

2



DANGER

# BERMUDA TRIANGLE

時空戦闘艦ZIG1

● SOS 艦隊着艦せよ！

ついに、時空戦闘艦ZIGが発進した。  
戦争が現在から過去へと移動していく。  
正体不明の敵が、我々の歴史そのものに  
侵略を開始していたのだ。  
シドの戦闘には勝利した。しかし、  
今の次元での勝利にすぎない  
ことを知った。そして、  
緊急体制のなかで、  
試作段階のZIGに出動命令が出た。  
2度と帰らぬ我々には、もはや  
後戻りする道はない。

自動戦闘艦SID II

時空戦闘艦ZIG2

## 父は怒 母はASO 86年最後の最後に SNKの巨大戦艦ZIG出現!!

© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.


**SNK**  
SNK GROUP

株式会社 エス・エヌ・ケイ

 大阪 本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号  
 東京 支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

SNKテレホンサービス

06-338-2570

# 恋の ホットロック™

© KONAMI 1986

16ビートでシーナを救

パワーアップが決め手なみの



1 古代エジプト



2 中世イギリス



3 フランス19世紀



4 ギリシャ・ローマ



5 現代アメリカ

**偉人** さんは やつぱり **エライ!**  
各ステージに偉人さん出現。彼らはみんなエライ人はっかりだ。



爪のあかでもせんじて飲みたい。  
ってなワケで 彼りにタッチ  
するとバリアがつくのダゾ。

**BGMも** いかすだろ...



熱いライブのエンディング、突然シーナが巨大な手に連れ去られてしまった。これは、モンスターキッズの仕業に違いない。ゆるせねエゼ/ギンギンに怒ったジョンとリックはいししのマドンナ追って、時間のすき間に飛び込んだ。シーナをステージに連れ戻せ/数十万のファンが待っているぜ。

コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田保町3丁目25  
新製品情報 関東地区 03-262-9110  
関西地区 06-334-0399



ここに40円  
切手をはっ  
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15  
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部

「シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
気に入ったお店の名前	

ここに40円  
切手をはっ  
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15  
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部行

キ  
リ  
ト  
リ  
線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

# ◆ GAMESST ニューイヤープレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。)

①A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか?

②①書店 ②ゲームセンター ③その他

①B: 1番おもしろかったコーナー名

①C: おもしろくなかったところは?

①D: あなたの好きなゲーム名は?

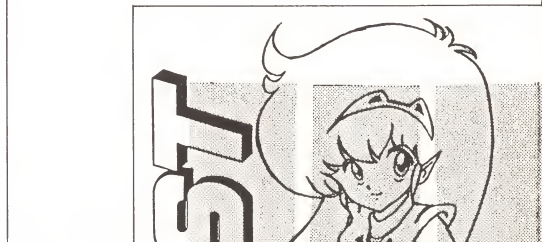
## ゲームストの攻略法について――

①①役に立っていますか?

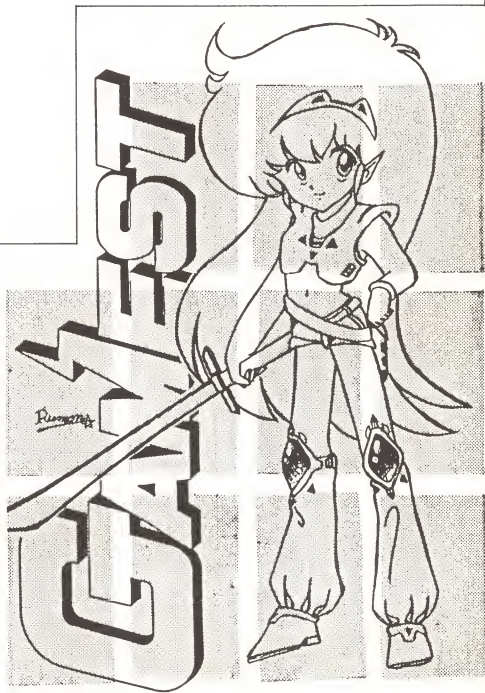
②①役に立っている ②役に立たない

③③役に立っている人は、どんなふうに関立っているか具体的にゲーム名を入れて書いて下さい。

シールハイクの感想と何か意見を一言。



きれいはつた方が何か当る可能性が強いかも色をぬるのも一つの手だ!



書店（帖合）印

部数

冊

## ゲームスト

No.1

No.2

No.3

No.4

## ゲームスト

バックナンバーを  
お求めの方に――

### ①現在までのバックナンバー

No.1（'86 5月号）

No.2（'86 7月号）

No.3（'86 9月号）

No.4（'86 11月号）

### ●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新 声 社  
雑誌03659

### ②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文  
下さい。注文書としてご利用で  
きます。

新 声 社  
☎03-293-9324

## 君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア

PTS.

月

日 達成

画数等

備 考

ゲーム  
センター

名前

住所

電話

氏 名

スコア  
ネーム

住 所

電話番号

( )

年齢

才

男・女

感 想

以上のスコアを記録したことを証します。

証人

キリトリ線

キリトリ線

ここに40円  
切手をはっ  
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMBLER* 行

キ  
リ  
ト  
リ  
線

キ  
リ  
ト  
リ  
線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

# RETROMAGS

**Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.**

**People interested in helping out in any capacity,  
please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).**

**No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.**

**If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.**

# Thank you!

